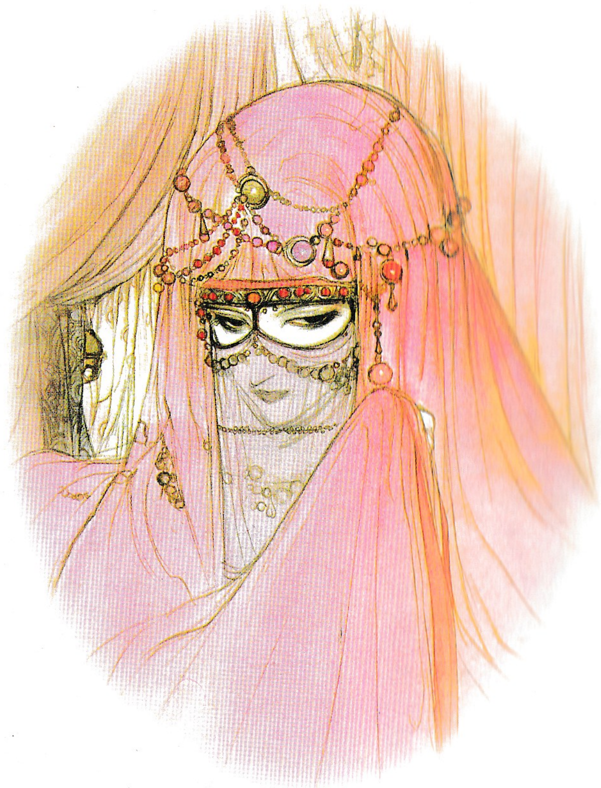

NISEKOI
ANIME NEW TYPE

责任编辑：海鹰





ISBN 7-80506-867-4
9 787805 068671 >
ISBN 7-80506-867-4/G · 177
定价：6.60元

次世代丛书
NEXT
游戏批评
——第四辑
内蒙古文化出版社

[illegible]是人类的天性　**批评**是前进的动力　第四辑

游戏批评

三地三人谈

我看中国游戏业

但愿乌鸦不再叫

太正风情记（下）
索尼的游戏世界
三个中学生与《红花会密令》
三栖人：动漫名人堂之藤子·F·不二雄
一波未平一波又起的PS2
微软XBOX震撼日本游戏业
世嘉在AM SHOW上的反攻
真正的狠角色

电玩创世纪

上帝对天堂里的电视节目彻底地感到厌烦了。电视里每天都是那些福音颂歌、万寿无疆等陈词滥调，得有些可以消遣的东西，上帝这么想。

上帝想找个人来陪他开心。可是圣徒们、天使们都到人间降福音去了。偌大的天堂里空荡荡的，只剩下他一个人了。上帝觉得十分寂寞苦闷，这是许久未经受的感觉了。对着电视不知发了多久的呆，后来上帝突然想到电视机不该只用来看电视，如果也能用来玩游戏就更好了。上帝说要有游戏机，于是用了一天的时间创造出了游戏机。

第二天，上帝想光有机器也是不行的，要有游戏软件。于是上帝创造出了一款精灵吃豆的游戏。他很为自己的能力自豪，快乐地玩了一天。

第三天，上帝想，吃豆的精灵与要捉它的妖精们来场速度友谊赛更能体现博爱精神，于是上帝创造出了 RAC 游戏。上帝想，小精灵应该有敏捷的身手去完成吃豆的任务，或者可以把吃的豆子发射出去消灭妖精，于是 ACT 与 STG 类型的游戏被创造出来了。

第四天，上帝想小精灵在迷宫里四处漫游，就像探险一样，于是 AVG 游戏被创造出来了。上帝又想起了曾在古罗马竞技场看过的角斗，小精灵也该去与妖精们比武，于是上帝又创造出了 FTG 游戏。

第五天，上帝想，要是能在游戏中体验不同的人生，表现出个人的智慧，那样游戏世界也就更完美了。于是上帝最后创造出了 RPG 游戏与 SLG 游戏，并对自己这最后的创意所表现的才华更为自豪。

第六天，上帝想，这么好的东西应该让圣徒、天使们也能分享。于是上帝想写一本类似《圣经》的书以教诲圣徒。他想了又想，就叫《GAME 集中营》吧！他为自己的书名很得意。

最后他郑重地写上“闯关族的家”五个大字。

转眼进入了第七天。连续六天不眠不休的工作与游戏使上帝感到极度疲惫，脑子里空空的什么创造力也没了。现在最迫切需要的是休息。于是上帝按下 RESET 键，切断电源，倒回到他舒适的床上。

第一代闯关族——上帝——带着蒙娜丽莎般的微笑进入了梦乡。

按：本文原载《电子游戏软件》杂志五周年纪念特辑卷首

CONTENTS

月刊 **游戏批评** 第四辑

卷首语

新千年,上帝之手

《游戏批评》第4辑出版的时候,已是2000年岁末,新千年的开始了。记得去年底关于新千年应从哪一年算起,颇争论了一番。最后大家还是先闹腾一下再说,反正不行今年底再庆祝一次,也没什么亏吃。其实想起来,2000年又怎么样呢?与1999年有什么区别吗?说不好,因为是个整数大关吧。比如股市突破2000点,心理上总有一点期待和激动。

第四辑在读者的支持下,发行量已达到40000本。(咦,又是一个整数)。应该感谢所有为《游戏批评》出过力的作者,感谢所有不嫌弃《批评》幼稚而支持它的读者。

这一辑接受专访的边晓春、贾珂和叶伟,从不同的视角向读者介绍了中国游戏业的历史、现状、定位、存在的问题和发展前景。为了使大家对中国游戏业的历史有一个清晰的脉落,在访谈后面又配发了"中国游戏业五年大事记"。非常感谢《游戏时代》准予转载这篇文章,使这个采访录更加完整。

贾珂在采访中和电话里几次说:希望《游戏批评》能跳出小圈圈,大气一些,成为他梦想中的"游戏行业协会"的"机关刊"。我们从来没有想过行业协会的事,从来没有想过机关刊的事,只是想办一本高档次的游戏杂志,让游戏人发表意见的地方,公正理性地评论游戏的地方,培养读者游戏品味的地方。《批评》虽然自身份量还很轻,但读者的寄托和期望是一样重的。自知有不能承受之重,我们便真诚地大声向游戏人呐喊:请支持《批评》,这是游戏人的责任和义务!请支持《批评》,用你们的实际行动。请支持《批评》,把自己用心的稿件奉献给读者。请支持《批评》,拿出开拓中国游戏业的决心来。

《游戏批评》的生命,是中国游戏人的奇迹。

《游戏批评》的死亡,是中国游戏人的耻辱。

在卷首重刊的旧文"游戏创世纪"中,上帝亲手创造了电玩。这上帝不是别人,就是千百万电玩迷。

让我们做"中国游戏创世纪"。

临时启事:本辑《游戏批评》因内容增多,特改为152页。

CONTENTS

月刊 **游戏批评** 第四辑

游戏批评(第四辑)
电子游戏软件杂志社编

出版发行:内蒙古文化出版社
(海拉尔市河东新春路)
印　　刷:北京新华印刷厂
执行编辑:王磊
装帧设计:文心
开　　本:850×1168 毫米　大 1/32
印　　张:4.75　字数:120 千字
2000 年 9 月第 1 版

ISBN 7-80506-867-4/G·177　定价:6.50 元

但愿乌鸦不再叫——

我看中国游戏业(之一)

本文中的"中国游戏业"主要指中国大陆地区,关于港澳台地区将另文专门介绍。

前导软件公司前总经理 边晓春访谈录

阳火采访手记：

每次就前导公司的问题采访边晓春时，心里总是有些歉意和不安。因为我知道边总在3年多的时间里为前导倾注的心血，当然也就能够理解前导理想的破灭对边总意味着什么。边总在本文的访谈中用了“我的心已经碎了”这样悲怆的话来表达自己沉痛的心情，对于不轻易流露喜怒哀乐的边总来说，确实是太“残酷”了，但“这就是现实”。

前导解体转眼已经两年了，对于逝者，最好让它安详地沉眠于地下。对于生者，当然都希望忘记不愉快的过去，安安静静地生活。偶然在远离尘嚣撒满夕阳碎金的荒径上回味创业的艰辛和失败的教训。

金菊的花瓣在微风中轻颤，让人感觉大自然生命的律动。寒来暑往，春华秋实，大化流行，万物生生不息。思想者不再思想，孤独者不再孤独。一瞬间，心地澄明，荣辱毁誉，往事皆成云烟。人去楼空，“自己去哪儿，已经无所谓了。”

但谈中国游戏业，可以不谈《电软》，可以不谈小霸王，甚至可以不谈金盘公司，但可以不谈前导吗？谈到中国游戏业的现状和发展方向，可以不听听前导掌门人边晓春的看法吗？

我一直以为，前导的兴起和解体是中国游戏业近五、六年来，或萌芽时期最重大的事件，说它有决定性的影响也不为过。上个月，在来访的日本KONAMI公司人员询问对中国游戏业的看法时，我讲了以上的意见，并谈了如下的理由：

其一、前导是国内第一家具有一定规模，全身心投入游戏业的软件公司。其余如我所敬重的清华金盘公司，现在还在奋战中的金山公司，就整个公司而言，对做游戏都是“半心半意”，因为它还有其他主营业务，或其他发展方向，而前导是把它的身家性命都压在游戏上的。

其二，前导的资金投入是到今天为止最可观的（外资除外）。前导从一开始就有资金雄厚，对中国市场非常感兴趣的国际数据集团（IDG）的风险投资支持，IDG不仅是《计算机世界》、《中国计算机》、《国际电子报》的大股东，而且是第一个向中国保证提供10亿美元风险投资基金的美国公司。据我所了解，前导的资金投入超过1000万元人民币，这个投资规模是空前的。前导的失败使IDG至少在近期内不愿染指中国游戏业。

其三，前导的规模和人员配置是最完备的。据边总说，前导员工在鼎盛时期达到近100人（这里不谈是福还是祸），五、六个工作小组，同时制作三、四部游戏，以中国游戏业初创时期的条件而言，培训和招聘这么多的专业人员绝非一朝一夕的事。单就这一点言，今后很长一段时间，国内游戏公司很难达到这个水平。

所以我对KONAMI公司的人半开玩笑地说：“与其现在你们花200万美元四处招收游戏制作人员，当初为什么不出钱救救前导呢？”

最后一点，之所以说前导的失败是近年来中国游戏业最大的损失，一个很重要的原因是，中国游戏业很难找到像边晓春这样的科技人才和领导人才。以国内市场经济刚起步，契约关系不完善的现状，一个企业的兴衰起落，与领导人的品质和人格魅力有相当大的关系。边总曾任教于大学，知识面，分析能力，逻辑性及对科技发展的前瞻性都使许多技术人员表示钦佩。同时边总为人正派、宽厚，神情内敛，亲和力很强。对员工有很好的人格魅力，对投资方有很强的信任感。加上边晓春对中国游戏业的熟稔和很单纯的事业心、使命感，可以说在游戏业无人能出其右。

但结果，前导惨败。

“残酷吗，这就是现实！”

智勇双全的项羽被刘邦追到乌江边，临死前感叹道，非我之过，天意也，英雄气概不灭。不过项羽不建都在长安而执意返回故乡彭城，认为富贵而不还乡，岂非如“锦衣夜行”？确实让人有“沐猴而冠”的讥讽。我想前导的失败固然有拓荒者几乎不可避免的坎坷命运，但在企业资金分配，企业制度管理，企业发展战略方面是不是也有些值得讨论的地方。就以企业发展战略而言，在成功代理《命令与征服》游戏之后，是否可以考虑企业转型，利用前导巨大的无形资产和良好信誉，大规模进军游戏代理市场，赢得利润。同时压缩和精减原创游戏的规模。这样可以有效弥补巨大的资金缺口和财务压力，为企业的平衡发展打下基础。又例如在吸引风险投资与企业合作方面，是否可以根据前导现状采取比较务实和灵活的谈判策略。

多少年后，多少代后，“白头宫女细说天宝遗事”只是一种消遣，给人以无限的谈资。现在我们回顾和解剖前导“遗事”是为了今天和今后的中国游戏业。

毕竟边晓春是中国第一批经受风险投资恩惠和洗礼的企业家和科技人员。所以我怀着歉意和不安的心情拨通了边晓春的电话。

前导：历史、教训和反思

曾经辉煌一时的前导，国内最有销量的游戏软件公司。前导人的理念，最为天下先。令人痛心的失败，只有立足于产品，才是企业的立身之本，这对于风险投资企业一视同仁。

前导档案公开

主持人（以下简称“主”）：边总，谈到中国游戏业，不可能不谈到前导，所以只能很抱歉的打扰你。很多读者通过杂志报道，通过《官渡》、《赤壁》等游戏都知道前导的大名，但对前导公司的具体情况和背景并不很了解，你是否可以简单地谈一谈前导的发展过程。

边晓春（以下简称“边”）：为了比较准确起见，这里转载1998年3月前导公司向政府管理部门的情况介绍：

北京前导软件有限公司是由北京



优联科技发展公司(隶属于北京市科委的投资公司)、美国太平洋技术风险基金中国公司(隶属于美国国际数据集团的投资公司)和北京先锋卡通公司(民办高科技公司)在北京合资组建的，注册资金400万元，实际投资641万元。1995年3月开业，目前有员工约90人。95、96年、97年的营业额(含投资实体的营业额)分别为600万元、1700万元和3200万元。

前导公司主要致力于消费类软件的制作、发行及信息服务。

北京前导公司和天津前导公司的软件开发部门共拥有约80名专业开发人员，正在开发《三国》、《水浒传》、《西游记》、《格萨尔王》等中国传统题材的游戏软件、智能型学习软件和基于学习机平台的教育软件。

1996年，前导公司制作的《三国》系列之一《官渡》是国内第一部基于Windows 95的大型游戏软件，也是国内第一个大量出口海外的游戏软件。

1997年上市的《三国》系列之二《赤壁》在继续出口海外的同时，在国内实现近八万套销售量(含捆绑销售)，是当年销售量最大的游戏软件。

1998年2月完成制作的《水浒传之聚义篇》大量选用了中央电视台《水浒传》中的动态画面以烘托重点情节的气氛，这在海外同类产品中亦属罕见。

即将于1998年6月完成的《西游记》系列之一《齐天大圣》，采用了最先进的三维制作技术表现孙悟空与巨灵神的格斗，其总体制作水平已经基本达到1997年的海外同类优秀软件的水准。

《格萨尔王》是天津前导软件公司正在制作的产品，得到了藏族专家的大力支持。该产品将用计算机交互艺术再现著名史诗的辉煌，表现藏汉两族人民共同的文化根基。

目前，前导公司还在与《〈红楼梦〉学刊》共同策划制作以《红楼梦》为题材的游戏软件。该软件若能制作成功，将开拓用计算机交互艺术表现人文题材的广阔空间。

多年来，前导公司的技术部门(其前身为先锋公司软件开发中心)一直从事学习机与8位游戏机的软件开发。目前已经拥有20个学习软件的著作权。1997年，该部门从广东步步高公司、北京裕兴公司接受的学习软件委托制作费超过150万元。

1997年11月，前导公司正式成立了学习软件开发部。该部门的第一个产品《初中物理》将在98年10月上市，其主要特点是其针对学生个人情况因材施教的较高层次的智能软件。

前导公司各制作单位的具体情况见本页下方表格。

在PC机游戏软件市场，前导公司除了销售自己开发的产品外，也在代理海外游戏软件公司的优秀产品。1997年，前导公司代理了Virgin公司的4个产品和Interplay公司的2个产品。其中，《命令与征服》成为当年最畅销的海外软件。在代理海外产品的过程中，前导公司对国际软件市场更加熟悉，也向海外同行学到了许多有益的开发经验、市场经验和管理经验。

前导软件销售连锁组织目前有42家加盟连锁店，是国内有较大影响的软件销售组织之一。

前导公司出资主办、协办了三本软件类杂志。其中以《大众软件》的影响面最大。通过这些媒体，前导公司为广大消费类软件客户提供了更深层次的服务。

人才是前导最宝贵的财富

主：这是我第一次看到这么详细的前导档案“机密”。大约是因为已经过了两年，可以“解禁”了(笑)。我很想知道前导创立时的一些想法，或称“宗旨”吧，也就是为什么要成立前导，前导要想做些什么？再深一点说，什么是前导的企业文化？

边：这里转载写在前导公司宣传文件夹上的一段话，应该可以作为前导公司企业文化的要点了。

前导人的理念

计算机是新的信息媒体，软件是新的文化形式。前导公司不仅是软件产品公司，更是文化产品公司。我们走到一起，是为了把最好的计算机文化产品送进千千万万个家庭。

计算机交互艺术刚刚萌芽，远未进入成熟期。制作属于中华民族的划时代的正剧、悲剧，是前导人的梦。

让计算机真正成为孩子们的良师、生活中的益友，是前导人的责任。

诚信乃商业之本。前导人会永远真诚地面对客户、面对商业伙伴，维护良好的信誉和公众形象。

尊重每一位员工。人才永远是前导公司最可宝贵的财富。

天下无难事。敢做且能做好前人没有做过的事，是前导人的骄傲。

With new ideas, On a new medium, For a new culture.
新媒体，新理念，新文化。

WayAhead，时代的前导！

名　称	人数	领导人	产品方向	98年产品
瞬间工作室	8	刘刚	《三国》系列游戏	《荆州》
天道工作室	10	谢申	《水浒传》系列游戏	《征战篇》
玻璃瞳孔工作室	25	尹龙	《西游记》系列游戏	《大闹天宫》
天津前导公司	12	韩国立	《格萨尔王》系列游戏	《格萨尔王》之二
待定	3	吕善	《红楼梦》系列游戏	《宝玉篇》
技术部	15	兰瑞兴	学习机教学软件	英语学习
学习软件开发部	5	张治本	PC机学习软件	初中物理

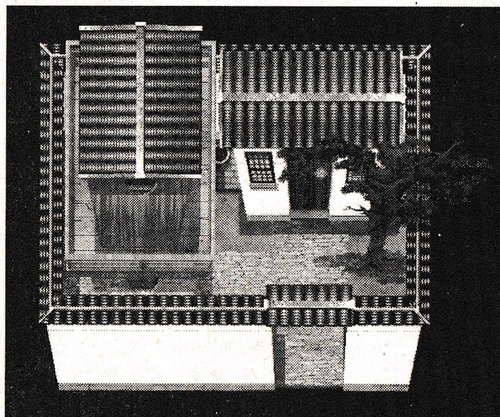
前导不归之路

主：我印象很深的一件事是前导解体，员工都自谋出路，那情景是非常令人沮丧的。但是很多员工在提到你时，仍旧很尊敬，很敬重你的人品。很多玩家业界同仁也对前导寄与相当大的期望。但无论如何，前导是失败了，败得很难看。我想很多玩家都想知道，前导发生了什么事情。它在哪个地方出了毛病，比如人才，产品包装宣传，管理，市场定位，资金等。

边：前导公司失败的外因可以简要地归结为市场不成熟，我会在后面分析其中的要点。至于失败的内因，我当然要负主要责任。其中的若干重要问题，我会在《前导游戏拓荒记》的系列文章中展开叙述。这里只是想解释一个问题：当我已经认识到公司的危机时，为什么没有尽早采取挽救措施。还是转载我为99年第5期《IT经理世界》杂志写的《我与风险投资》一文的节录。

大家知道，前导公司是在1998年6月解散游戏制作队伍的。对于我来说，如果不是真正到了山穷水尽的地步，是决然不会自断臂膀的。

其实，早在1997年12月，在接受《IT经理世界》记者的采访时，我就告诉他，我没有看到前导公司在1998年的盈利点。我当时并不糊涂。而且，前导公司董事会在1998年1月也曾经有过明确意向，要求酌量裁员。如果当时采取包括裁员在内的挽救措施，应该不会出现1998年6月的局面。



那么，在半年左右的时间里，是什么因素使我未能采取挽救措施呢？又是什么因素使董事会未能果断行动呢？

原因之一：确实存在新的融资机会。从1998年1月起，相继有国际著名公司与前导公司讨论融资，有的已经签署了意向书。如果在这时采取规模较大的紧缩措施，我担心会影响投资者对我们的信心。现在看来，其实当时得到融资的机会并不大。但是多年以来，我们的每次成功都是从一个前景并不明朗的机会开始的。由此使我总是对那些自认为好机会的前景相对乐观，乘上一个比较大的放大系数。后来有一次与我们的董事长谈到此事时他说，很多



风险企业家都有这个特点，这不能说是缺点，否则就不可能抓住那些虽然很小但却很有前景的机会。但问题在于，你企业里不能都是你这种人，还要有会过日子的人，能给你泼冷水，才不致出现大的纰漏。那么，前导公司真是没有人能给我泼冷水吗？非也。至少不是公司内部缺乏民主气氛。大概是因为我从前若干次化险为夷，大家对我太有信心了，或者说对自己本来正确的意见缺乏信心。总之，一个表面上是融资未果的问题、或者一个本来应该是企业家常识的资金流问题，通过企业内部存在的决策机制或领导层结构的缺陷，造成了对企业的真实影响。

原因之二：确实存在新的项目机会。从1997年年底，我开始策划大型软件批发公司的项目。后来陆续与同方公司、新华书店总店等单位联手策划，得到了中央和国家有关领导的重视与支持。最近，该项目的各方股东签署了投资合同，新公司开始启动，而我们，却因资金实力不足而未能参与。当时，我明知道前导的资金实力根本不足以参加该项目、而且流通渠道方面的业务方向与前导公司的业务方向也不一致，可为什么还要热心策划呢？正面的理由是，我认为市场的发展确实需要这样的专业批发公司，促进市场的健康发展是每个业界成员的责任。但是，我的司马昭之心在于，如果有哪位投资者因为重视这个新项目而投资前导、希望通过前导参加该项目，我们就可以得到投资了。而且确实出现过这样的机会。所以前导

国产游戏回顾 1994～1995年

萌芽、遥远的希望和奋进的历程

很多人都认为国产游戏的历程开始于1995年金山公司推出的《中关村启示录》，但实际上，最早的国产游戏产品应该是1994年金盘公司推出的《神鹰突击队》，而国内的游戏开发公司成立则可以追溯到1994年甚至更早，不过不可否认，国产游戏业从不为人知到在一定范围内受人关注，确确实实是1995年的事。

就算是人生经历丰富的本人也很难说清到底那一家公司可以算是第一家国产电子游戏开发公司，就是在1993—1994年，不少电子游戏开发公司和小组开始在国内成立，随着他们的成立，国产游戏产业也萌发了一点小芽。根据混迹业内多年的老同志回忆，北京地区有历史记录的最早的电子游戏开发公司应该是先锋卡通，成立时间已经说不清楚了，但肯定在1994年之前。当时公司主要计划开发任天堂红白机的卡带游戏，同时公司还进行了一些卡带游戏的汉化。

1994年3、4月，后来有「国产游戏开发人才的大学校」之称的麦思特公司在北京成立了，该公司的老板是一位美籍华人，最喜欢格斗游戏《真人快打》，公司所有产品都是格斗游戏。

同在1994年3、4月间，业内知名的徐创也已回国，并且组建了逆火工作室，开始了游戏的研发。

1994年10月，金盘公司出版了国内第一张多媒体游戏光盘——《神鹰突击队》。

1995年3月，前导公司成立，该公司由PTV及优联公司投资，公司的前身就是先锋卡通的一个项目组。

1995年3月，金山公司开始开发《中关村启示录》。同年5月，金山公司组建西山居创作室。



董事会并未明确反对该项目。这里，不能不联系到一个引起广泛争议的经营理念。我曾经有过这样一段话，在《IT经理世界》的那篇"风险投资在前导"里刊登过（大意）："如果你手里有50元钱，该怎样经营呢？通常的做法是投入市场，得到10元利润，再用60元继续经营。我的做法是，只拿出30元投入一个主要市场，而将另外两个10元分别开始两个新项目，然后把这3个项目捆在一起去寻找投资者，用得到的200元投资去发展这三个项目。"直到现在，我还没有听到能够使我信服的反驳意见。然而，我确实错了，因为这种理念并未使前导公司摆脱危机。那么，到底错在哪里呢？我目前的认识是：如果你把那30元都赔光了，也就不会有人给你的三个项目投资了，尽管这三个项目在未来确实可能是好项目。也就是说，作为风险投资企业，虽然必须也只能从资本市场得到快速发展的动力；然而，只有产品市场，才是企业的立身之本。

原因之三：确实存在新的市场机会。例如，在4月下旬，我们得知，如果我们的《齐天大圣》中的三维格斗部分做得好，将有机会得到数十万套的海外捆绑销售订单。于是，小伙子们在五一节加班加点，终于使该产品有了重大改进。然而后来，这期盼中的订单并未拿到。得到的消息是，我们的产品仍然不够好。本来，《齐天大圣》的项目在公司董事会中的争议最大，因为这个项目占用的人力资源最多、技术难度最大、投入也最大。如果1997年年底准备砍项目，则该项目必入黑名单。现在，该项目在市场上赔钱了、失败了，只是后悔当时未能及时中断该项目，这没有多大的意义。如果那个订单拿到了呢？我现在的认识是：问题在于，我们未能透过扑朔迷离的市场现象及时把握住市场发展的脉络。早在1997年暑期，国内游戏软件市场已经显露出从卖方市场向买方市场转移的明显迹象，我们也及时注意到这个趋势，调整了引进海外产品的力度。但是，对于自己开发的产品，虽然明明知道很难依靠国内市场收回开发成本，但总是寄希望于海外市场。其道理在于：我们的最后两个大作品都有海外著名厂商的直接投资，从而应该在海外市场上得到他们的直接帮助。然而，我们的这两个作品分别都是相应门类中的新作，不可能一步跨入国际水准。分析外商投资的动机，试探的成分更大，不会认真帮我们开拓海外市场。国内市场低迷、海外市场遥远，我们已经没有出路！如果，我们当时能有这么清楚的危机感，或许就会更加现实地分析眼前的市场机会了。

原因之四：我太珍惜这支得来不易的开发队伍了。在我心中，这支队伍的前程要重于我自己的前程。我曾经多次公开地或半公开地申明，如果哪一天前导公司的开发队伍解散了，那就一定是边晓春辞职了。此话被董事们误解为对董事会的要挟。其实，那是我的真心话。1998年的6月到8月，我在拼命地为这支队伍寻找出路。很多朋友在帮我。大家也很信任我，一直在等。然而，我的努力没能成功。

这支队伍到底还是散了。中国最大的游戏软件开发队伍。

举起手来问问苍天吧！这是不是在说，中国的市场并不需要我们这支队伍?!

我的心已经碎了。人去楼空，我自己去哪里，已经无所谓了。

残酷吗？这就是现实！

1995年4月，目标软件（北京）有限公司正式成立，1995年11月针对美国市场设计发行了名为《铁蹄惊雷》的电脑游戏。

1995年，国产游戏业尚不能拿出一款能够让广大玩家关注的游戏产品。但1994/95年却又是国产游戏业的起跑之年，是中国游戏业的启蒙之年。一些先行者和一些充满理想的年青人凭借着一腔热血和对未来的憧憬投身到这个在国外正当其时，而在国内却一片混沌的行业中。

这一时期的主要作品：《神鹰突击队》。

金盘公司制作的这部游戏几乎没有什么宣传（实际上当时也没有宣传的地方），制作人员也不为人知，而销量却相当令人不可小视，而且还曾经出口到韩国。虽然知道的人比较少，但这款产品的确是国人制作发行的第一套电脑游戏软件。

国内游戏软件制作

具有代表性的游戏公司。目前最大的问题还是资金。在讨论游戏内容本土化时，应该更加关注游戏的娱乐性以及实现这些因素的技术手段。



主：国内业界制作单位的代表是哪几家？他们各自的代表作及特点是什么？

边：这里首先约定，"国内业界"为中国大陆地区，不含港澳台地区，下同。游戏制作单位的大致情况请见下表。

	投资来源	工作室数量	代表作	特点
金山公司	内资	1	剑侠情缘	RPG
目标公司	英资	2	铁甲风暴	实时战略
金智塔公司	内资	不详	江湖	RPG
光荣公司	日资	不详	/	受托制作
UBI	法资	不详	/	受托制作
联众网站	内资	/	/	棋牌网站
中文之星公司	内资	1	梦幻家园	MUD网站

主：国产游戏历史中，最卖座的游戏是



哪个？你最喜欢的国产游戏是哪一个？她的成功之处在哪，哪些是值得大家借鉴的呢？

边：销售量（含零售和捆绑销售）排在前面的游戏产品，应该有《铁甲风暴》、《剑侠情缘》和《赤壁》。在国产游戏中，我最喜欢的还是《赤壁》。其成功之处是比较成熟，各方面的水准比较均衡。

主：国内游戏业目前最缺乏的是技术、创意、销售还是资金？我们是否能在现有基础上制作出受国人喜爱的游戏？

边：目前最缺乏的，还是资金。因为这是必不可少的“第一推动”。现有的游戏制作水准虽然一直在进步，但与国外先进水准相比，总是差一个节拍。即，我们正在制作的产品，即使做得好，也只能大致相当于市场上正在卖的国外产品。从客户的角度看，国产游戏的综合水准大致是中等偏下，在近期不会出现能够引发轰动效应的大作。

主：中国现在是否形成了有自己特色和强档的游戏类型与游戏系列呢？他们的简单状况是怎样的？

边：目标公司的实时战略类游戏已经形成了自己的特色和系列。请大家关注他们的新作《傲世三国》。金山公司的《剑侠情缘》系列在中文 RPG 游戏中已经是比较成熟了。但大中国地区的此类游戏的总体水准尚无法与日本的大作相比。

主：我们一直说中国的悠久历史与广博文化是使国产游戏能够蓬勃发展的根基。但直观现实，这种所谓的文化资源是否在国产游戏中体现了呢？（我们对游戏的认识是否应该首先建立在娱乐形式这个基础上，而不是过于强调中国化、本土味、以及文化性、教育性这些非游戏本质的东西。）国产游戏是否已经走上了可以追求本土化的误区之中？

边：如果从政治和教育的角度过于强调国产游戏的本土化意义，是不会有什么好处的。正如不宜过于强调体育比赛的政治意义。但是，即使从最纯粹的娱乐性质看国产游戏的本土化问题，也不能得出结论说，注重游戏的本土色彩，就一定会削弱其娱乐性。

游戏的最本源的性质，是给游戏者带来愉悦。而能够将游戏区别于其他文化形式的若干内在因素，和能够实现这些内在因素的若干技术手段，确实与游戏节目的内容无关。当我们反对过于强调本土化时，是要更加关注那些能够给人们带来愉悦的内在因素，更加关注那些实现这些因素的技术手段。因为这是推动游戏这种新兴文化形式向前发展的首要因素。

然而，即便如此，我们也没有任何理由去轻视游戏所表现的文化内容。试想，如果没有好的故事、好的情节、好的形象、好的场景、好的音乐，再好的游戏架构又有什么用处呢？不仅如此，很多新型游戏架构正是为了表现特定的游戏内容才研制出来的。

当初，我主张制作四大名著题材的游戏节目，除了有跑马圈地的商业动机以外，还有试图以内容促进制作能力的动机。如果我们的《红楼梦》能够使游戏者为之动情，就一定可以在这个架构之上制作更多动人的现代言情作品。

当然，以国产游戏的现状，上述议论几近天方夜谭。我们未能建起结构和外形俱佳的大厦，是因为我们只有建造原始木屋的能力。

市场销售与人才

国内游戏市场的低价策略普遍被接受。盗版是目前面临的最大问题，其次是人才缺乏和公众舆论，外资游戏公司是人才市场的新机遇。

主：国产游戏每年的制作数量为多少？在全部正版游戏种类的比例是多大？

边：我这里也没有准确的近期市场数据。估计，国内 PC 机游戏软件的市场规模大致为每年 1 亿元人民币，其中，国产游戏的比例大致为 10%。

主：国内游戏业市场是否已经走上了正轨呢？相对国外而言，我们的市场最欠缺的是什么？

国产游戏回顾

1996年

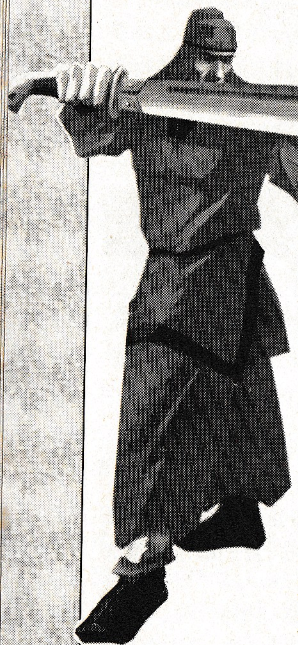
尚青的果实、美丽的希望

1996年，中国游戏公司迎来了第一个收获的季节。上一年埋下的种子已经开始开花结果了。似乎好象一夜之间突然国内冒出了不少制作小组和制作公司，其中也颇有一些引人注目者，比如鼎鼎大名的腾图公司，依托红火的国内联赛制作足球游戏系列的吉耐思公司，智冠名下的红蚂蚁工作室等等，当然也有些不知名的潜伏者在积蓄着力量，例如作为创意鹰翔公司前身的鹰翔软件工作室就悄悄在这年的三月成立了……

象所有上升中的其他产业一样，国内游戏产业的发展是迅猛的，但同时发展中也出现了种种问题，例如当时一个游戏仅有几个月的开发时间……这在现在看来或许有点夸张，但在当年确是现实，而且，这并非个别而是

边：在光盘盗版的重压下，游戏软件市场已经低水平维持了三年。随着低价政策被业界普遍接受，今年的市场略见起色。相对国外而言，我们的市场最欠缺的是：秩序。我认为，目前正常的游戏软件市场规模应该在3亿元到5亿元之间。

主：国产游戏目前面临最大的敌人或是困难是什么？



边：国产游戏市场面临的最大的敌人是盗版，国产游戏所面临的最大的困难是缺乏一流人才，国产游戏环境面临最大的困难是公众当中（特别是家长中）普遍存在的抵制情绪。

主：国产游戏与国外游戏的差距，除了在制作本身的不足外，是否还有游戏包装、售后服务尤其是宣传策划等其它方面的差距呢？

边：在国内游戏公司之中，市场能力最好的当属金山公司。我自己的感觉是，中国软件公司的市场能力与海外同行相比，差距不是很大。普遍存在的问题是，我们的市场推广力度比人家差得很远。

主：在国外优秀游戏软件，尤其是汉化作品的不断增多，是否给国内原创游戏带来了更残酷的竞争环境呢？

边：有市场就应该有竞争。与国际市场融合得越早，对我们自己的市场发展就越有利。实际上，由于种种原因，我们的客户早就已经是国际水准了。闭关自守是没有前途的。市场秩序的混乱给国产游戏带来的伤害要远大于正常的市场竞争。

主：国内业界中，从业人员的学历背景以什么居多？现在的制作单位是否对人才的录用已经有了一个比较统一的标准和要求了呢？

边：大家知道，游戏公司的制作人员大致分为三类：程序员、美术师、游戏设计

是它还是产生了较大的反响。总
虽然这个游戏销量一般，但
帝国。
全力在中关村建造属于自己的
人才流动等因素，玩家可以竭尽
中引入了股票交易，产品开发，
录》的构思是十分成功的，游戏
村。至今我还认为，《中关村启示
把自己的势力扩张到整个中关
公司的总经理，游戏的目标就是
玩家的身份是中关村一家电脑
了《中关村启示录》。在游戏中，
1996年1月，金山公司完成
《中关村启示录》
这一时期的重要作品：
到这一点。
当时，恐怕有很多人都没有意识
不像我们想象中那么小。但是在
游戏业与国外游戏业的差距，并
地告诉了我们一个事实——国产
国玩家一个希望的同时，也悄悄
此时推出的国产游戏在给中
作组真正的潜心打磨一个产品。
资金还无法让刚刚起步的游戏制
普遍的行为。现在看来，当时环境



师。其中，绝大多数程序员都是计算机相关的大学本科学历，大部分美术师都是美术专业的中专以上学历，而游戏设计师的学历则不是很整齐。人才市场的秩序基本上是正常的，虽然没有什么统一的标准。但各公司之间的差别不大。

主：在日本，游戏业内人士基本上是从专业学校中学习出来，并从很高的筛选率中生存下来的一个群体。在国内是否需要形成这样一个机制呢？国内业界是否会面临人力资源告急的困境？

边：人才需求是源于市场需求的。国内的游戏软件市场的低迷，使得软件公司难以生存，人力资源就不会告急，也就不会出现对游戏专业学校的迫切需求。当然，在这种状态下，一流人才也就很难出现。

主：国内业界目前最需要的又是哪些方面的人才呢？对有意进入游戏界的青年而言，我们对他们的要求又是什么？

边：已经有很长时间，国内游戏软件的制作公司普遍处于萎缩状态了。宝贵人才大量流失，众多才子无缘一试身手。这种低迷状况，恐怕还要维持一段时间。但是，最近有迹象表明，会有若干大型海外游戏软件公司在中国大陆设立软件制作机构。这对于有意进入游戏界的青年而言，无疑是个好消息。对于毫无制作经验的年轻人来说，海外公司的门槛高了一些，但此类挑战也确实是难得的机会。

全程真人发声，非常逼真，另有
袁绍之间的冲突为背景，游戏有
个游戏以东汉末年时期曹操和
的SLG游戏软件——《官渡》。这
国内第一部基于Windows95平台
义》火爆大江南北的时候完成了
过精心策划，在电视剧《三国演
在1996年4月，前导公司经
《官渡》
如人意。
传不多，《中国民航》的销量不尽
《中关村启示录》更高，再加上宣
航空公司经理，游戏难度却比
有一些差距。游戏的主角是一名
似之处，但在细节方面却与后者
荣公司的《航空霸业Ⅱ》颇有相
这部作品和当年流行的日本光
二部游戏作品《中国民航》问世，
1996年4月，金山公司的第
《中国民航》
验有着直接的关系。
目的制作策划人员比较缺乏经
熟，BUG也有不少，当然这和该项
而言之，这个游戏还是不太成

从宏观角度看中国游戏业

中国游戏业基本还处于“史前期”，“萌芽期”。对中国游戏业前景抱乐观态度。今后若干年的发展，取决于几个标志性的里程碑的出现。

主：前导的失败确实很残酷，不仅对于前导，对整个业界都是个沉重的打击。事实上，前导解体之后，国内一直没有出现重要的游戏公司，倒是外国公司对于独资经营有些兴趣。它们只想利用中国的技术人才，廉价的使用，而不想把企业交给中国人经营，这让人很不舒服，而且很难接受。我个人对此没有什么兴趣。我想边总在痛定思痛之后，是否可以对硕果仅存的中国游戏业谈谈看法。

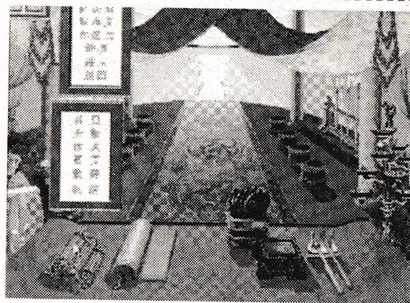
边：中国的游戏业，无论从任何标准衡量，都无法称其为“产业”。

★ 首先看硬件。90年代初期，当珠江三角洲一带的工厂年产数百万台8位游戏机时，10亿元人民币数量级的市场规模在当时约百亿美元的世界市场中还能占有1%到2%的份额。现在，随着这些工厂改行做“学习机”、VCD、DVD、跳舞毯，被列入“小家电”的市场范畴，我们的游戏产业的规模已经基本上不存在统计意义了。

★ 然后看软件。在游戏机平台上，真正意义的国内软件公司没有一家能够存活到今天。在计算机平台上，经过96年到98年的短暂的小高潮以后，国产软件市场正在从最低谷向上爬升；在目前存活的软件公司中，除了金山公司外，都或多或少地带有海外色彩。在互联网平台上，旦愿NASDAQ的寒潮不要摧毁刚刚在中国市场诞生的网络游戏的幼苗。

★ 接下来看环境。真的不知道，到什么时候，“电脑游戏”才能够象“打扑克”、“看电视”一样被广大中国家庭所接受。

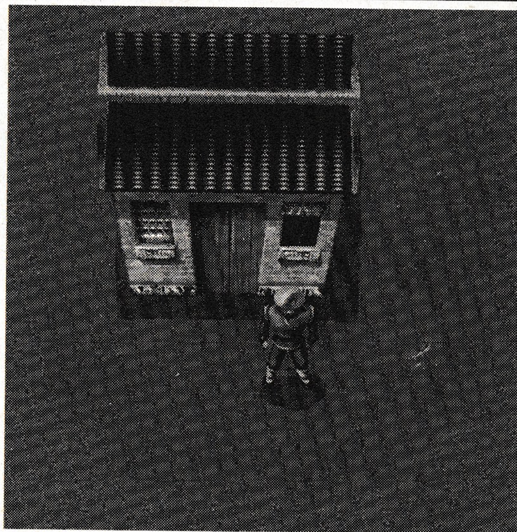
我认为，中国游戏业，基本上还处在“史前时期”，最多可以说处在“萌芽期”，还远未到达“发展期”。



←《官渡》的游戏画面。

真人画面出现，游戏的指令和策略设计在1996年的时候当然是不错的，在当时国内玩家的眼里，简直就如同一面举起的大旗。好象那时开始和已经接触游戏的人没有不知道这部作品的。同样的，游戏中仍有一些BUG，尽管如此《官渡》还是基本上成功了，而且曾经在日本发行。

主：与日本、欧美游戏相比，与港台、韩国游戏比，国内游戏业处于什么水平，最大差距在什么地方？



↑“水浒中”俯视视角的建筑和人物，很有魄力。

边：国内最好的游戏产品，与欧美、日本的世界一流水平相比，大致相当于他们两年以前的水平；与台湾、韩国的主流产品相比，差距不大。

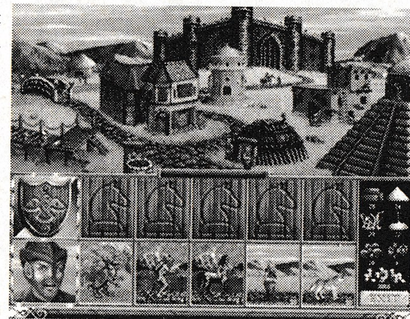
我认为，最近两三年以来，世界游戏业界在游戏设计方面没有出现大的变化或进步，主要的进步表现在三维造型和动画效果方面。我们的差距，首先是技术差距，或者说是表现能力的差距；其次是设计差距，表面上看与人家的作品类似，但其内在质量则相差甚远。

主：以边总“史前期”、“萌芽期”的定位，应该说对中国游戏业的现状评价是相当低的。这一点与我们的研判比较接近。《电软》有一篇相当出名的文章“乌鸦、乌鸦叫”引起相当大的争论，文章对中国游戏业最近的将来抱着悲观的看法。这一次的专访特辑我们也将总题目定为“但愿乌鸦不再叫”，不知道边总怎样看待中国游戏业的发展前景？

边：前景，当然是“无限风光”了。如果，

主：你最喜欢的游戏(PC、TV)是哪一个？为什么？

边：近三年以来，我最喜欢的游戏是《魔法门系列之英雄无敌》。能够长时间未被放弃的主要原因，是其丰富的游戏内涵和全面的综合水准。我特别佩服的是其游戏参数系统的均衡设置和巧妙安排。



当然，三国系列的游戏也是我一直在跟踪的。或许是出于职业习惯、或许是出于对三国内容的偏爱。

电子游戏，或者说，“计算机交互艺术”，被人们广泛接受，不仅被年轻男士接受、还被中年妇女接受，不仅被孩子们接受、还被老年人接受，那将是一个多么巨大的文化产业。其规模，即使按照目前的经济水平匡算，也应该是在每年百亿元人民币的数量级上。

本世纪初，当电影刚刚在中国出现时；本世纪中，当电视刚刚在中国出现时，有多少人认识？被多少人接受？从这个意义上说，中国游戏产业要发展成为主要的文化产业之一，至少需要20年时间，或者说，至少需要一代人的不懈努力。

因此，中国游戏产业的目前状况，不是临时出了什么问题，需要一个合适的“药方”；而是“万里长征”正在走“第一步”，需要的是正确的方向和努力向前的行动。

我认为，在中国游戏产业今后若干年的发展长途中，应该出现如下几个里程碑性质的事件：





★ 大中国地区的游戏软件厂商制作出世界一流水准的游戏作品，世界总销量逾百万；

★ 中国某电子工业巨头与日本（或美国）某游戏机生产巨头联手，在中国大陆生产销售主流型号的家庭用游戏机，内地年销量逾百万；

★ 互联网成为抑制光盘盗版的主要因素，且成为软件制作商的主要收入来源；

★ 政府的管理作用逐渐从光盘市场管理过渡到网络市场管理；

★ 情感型游戏成为家庭主妇的主要消遣方式之一；

★ 游戏产业成为中国文化产业的主要支柱之一；

★ 大中国地区与美国、日本和欧洲一道，成为世界游戏产业的主要支柱。

但愿乌鸦不再叫——

我看中国游戏业（之二）

职业撰稿人 贾珂访谈录

阳火采访手记：

认识贾珂是因为《软件与光盘》的关系。当时贾珂还在台湾智冠成都分公司工作,具体负责什么,我到现在也不清楚。有一天《软光》的社长把一篇文章推荐给我,是关于评论国内游戏公司的。写得很潇洒，似乎是将国内游戏公司与金庸的武林门派相比拟,可以想见是个"金迷"。这次访谈中他也坦陈最喜欢的是他自己也不认为制作得如何了得的《金庸群侠传》。

他对各游戏公司的情况相当熟稔，评价也相当中肯。挨个搭脉,对号入座。至今他还在《软光》开设一个叫"真言堂"的专栏,每月一期,有点象软体动物当初在《电软》写的"月旦评",不过"打击面"要宽一些。无论游戏、人物、公司都在视线之内。

几次电话联系，上个月去成都才有幸见面。贾珂身材高而微胖,有很浓的川音,也有四川人特有的幽默。这次见面晤谈甚欢，几乎无话不谈，不过主题还是离不开中国游戏业。他认为中国游戏业水平和起点本来就很低，彼此又缺乏交流、勾通，鸡犬之声相闻，老死不相往来，怎么可能有大的进步呢!但交流、勾通谈何容易。一是要做到破除门户之见，摒弃私心，为中国游戏业着想。二是客观上应该建立一个非营利的社团性质的行业协会。这个协会负责搜集与游戏相关的书报杂志，每年内地代理和自行研发的游戏软件，游戏业软件的行销渠道，营业额，公司概况，举办中国游戏展，协调游戏公司之间的关系，组织研讨会，出版游戏白皮书……。贾珂基本上是个充满幻想和执着的理想主义者，但说话很慢，有一种沉着和含蓄在里面，让你觉得这并不是他个人的乌托邦，而是应该做的,可行的,不做是一种羞辱。尤其我本人就在游戏媒体中,相比之下责任感和事业心反而闲淡些,便觉得有些压力在心里。

几年来，总是听到有人唱高调，放卫星，也有象我这样的乌鸦嘴令人心烦的聒噪，很少有人象贾珂这样具体而微地设想着游戏业的今天和明天，就象在说他将要装修的房子。他知道自己"人轻言微"，想静下心来做一点研究再说。我说："好啊，《游戏批评》可以有稿子啦！"

中午吃饭的时候，我谈了个人对《游戏批评》的忧虑。它在众多媒体的夹缝中"红旗到底能打多久",生命力到底有多长,实在不好预料。贾珂却认为,在中国大小十几家游戏杂志中,《游戏批评》的定位是最独特的，它有自己的存在价值和特定读者。发行量不会很大，但可以生存。我想这是在安慰杂志吧。因为他看出我的忧虑,我的不自信不是客气,而是发自内心的。贾珂忽然说,其实《游戏批评》应该成为游戏行业协会的机关刊，用公正的批评，对业界问题的关注吸引游戏人聚集在它的周围,这样《游戏批评》才能有生命力。

这唯一一次见面不过两个多小时。许多话想讲,但因为不熟悉而没有讲。有些问题讲了,但因为时间的关系不能深入和展开。贾珂的许多话是为了鼓励初创时期的《游戏批评》,有其不能承受之重。但有一点我同意他的意见，《游戏批评》如果不能团结业界一起办，是不会有持久的生命力的。

我庆幸有贾珂这样的支持者。

结稿前最后一次通话，我向他谈到《游戏批评》新千年的设想,实行主编轮换制。每三期更换一次主编,由业界有识之士轮流坐庄。这样做的好处,一是可以显示《游戏批评》为游戏业之公器，而非哪一家哪一派的私产,可以团结业界人士共同参与。二是主编三期一换，新官上任三把火，不断会有新的策划，新的构想，新的风格元素注入，才不致于江郎才尽,才会常办常新。三是有挑战性,可能激发人的激情和兴趣。

我不知这个大胆的设想是不是会得到支持,是不是会有人有兴趣牺牲自己的时间去照顾一本赔钱的杂志,仅仅为了挑战自己。

贾珂或许会是《游戏批评》第一个瞄准的对象吧?

硕果仅存的游戏公司

五个手指头就能数出来的中国游戏公司，游戏业诸多问题中，最缺的应该是管理。游戏的娱乐性是"根"，本土文化是"叶"，商业社会最先倒下的是一口想吃成胖子的人。

游戏公司五指山

主持人(主)：贾珂，认识你大概是因为你在《软件与光盘》上的一篇关于国内业界公司的评论或者画像吧，所以请你发挥自己的所长，重点谈一谈国内游戏公司的情况。比较有代表性的是哪几家，它们各自的特点和代表作是什么？其余外资独资或合资公司的情况我想另请叶伟谈一下。

贾珂（贾）：以制作为自己主攻方向的游戏公司，在中国大陆本来不多。如果不算二〇〇〇年才成立，并且一个游戏还没有制作完成的那几家新公司，现今还存在的我五个指头就可以数得过来了：金山西山居、目标软件、创意鹰翔、金智塔、深智——刚好五个，而唯一从大陆游戏业发源之处走来的也只有西山居而已(目标虽然九五年就成立了，但实际上正式进入大陆游戏市场还是在九八年，在后面还要谈谈关于目标这家注册为外资的游戏公司是否算大陆游戏制作公司的事)。在网上论坛、业界人士聊天时谈到此事，一些资格老一点的玩家经常也是唏嘘不已，可能九五、九六、九七年金盘、西山居、前导、腾图、尚洋共舞国产游戏大旗时的盛况还依旧留在他们心中吧。那个时候，还有一些只制作了一个游戏或者只做了一半就退出了的公司时进时出，整个业界大约是有总数接近三十家的大陆、台湾、国外游戏制作代理公司在里面翻江倒海（其实那时的大陆游戏

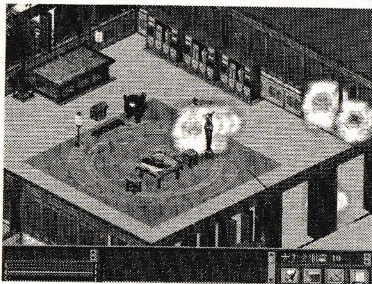
市场也根本不能称其为江海，充其量算个重庆嘉陵江就很不错了，只不过上面这样念起来随口一些，嘿嘿！）。

话说回来，现在的这几家游戏制作公司既然生存了下来，那他们一定是有着自己的过人之处的，我就一家一家挨着说说：

1. 金山公司西山居游戏工作室，成立于九五年，迄今为止一共制作了六部游戏，代表作是《剑侠情缘Ⅰ、Ⅱ》。西山居最大的优势就在市场上，以求伯君为背景，国产游戏支柱的宣传定位有了



先天条件，金山做市场的能力在西山居的游戏上同样表露无疑。游戏的品质一般都属于中或中下，基本上让普通游戏爱好者能接受，不过游戏音乐确算是大陆游戏之冠。在销售方式上也比较灵活，积极开拓各种套装、随机配送市场，能为可持续发展奠定一定经济基础。当然，西山居一直努力控制成本、金山不

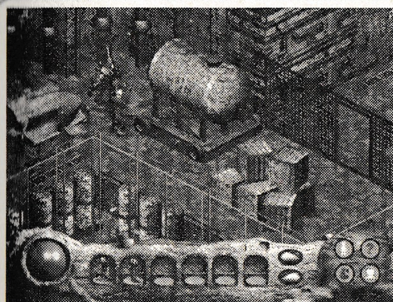


是靠游戏为生、求伯君的游戏情结等等也是西山居能从大陆游戏业发源期坚持到现在的原因。

2. 目标软件（北京）有限公司，成立于一九九五年，制作游戏的数量共为四套，前两套是为国外公司代工作品，未在大陆出版过，代表作《铁甲风暴》。目标是典型的以技术、创意站稳脚跟的技术导向公司，市场宣传能力并无特殊之处，销售方式与西山居一样也是比较灵活。因为目标的注册身份由“带括弧的北京”可以看出为外资，所以一直有人而对目标国产游戏制作者的身份表示怀疑，不过市场上基本还是以国产游戏来看待并支持《铁甲风暴》。目标按正规的说法的确是外资注册公司，但其两位投资者一位原来是英籍华人（现已入籍香港），一位是上海人，当时那家作为投资名义出现的汉文公司（在英属维吉利亚群岛注册），现已更名为“目标”并改注册地为香港。当然，它的投资对象是一个大陆游戏制作组，以大陆最早的游戏制作组中（大约是92年由智冠建立）的一位程序为核心组建。所以鉴于此，我觉得把目标归入大陆游戏制作公司还是有一定道理的。

3. 北京创意鹰翔科技发展有限公司，成立于九八年，制作了两个游戏，如果把他们前身“鹰翔软件工作室”在立地公司的作品加在一起为三个游戏，代表作《生死之间Ⅱ》。之所以没有把二〇〇〇年创意鹰翔才出的游戏《独闯天涯》作为其代表作，是认为虽然后一作品虽有进步，品







↑←被彩火称为“独步天下”的“独闯天涯”，据说是有这种叫法。

质也还不错，但缺少了《生死之间Ⅱ》的那种独特创意之处，不能令人有眼前一亮的感觉。此公司同样较为注重技术，但作出来的作品还是略逊目标公司一筹。其作品虽是由其它公司来发行，但也可看出本身的市场宣传能力较差，没有突出自己的公司形象及游戏独特之处，今后还看创意鹰翔能不能在技术、创意上有所突破，以弥补自己市场方面的缺陷。

4. 深圳金智塔电脑软件有限公司，成立于一九九七年，自制游戏五部，代表作《江湖》。这并不是说《江湖》是它的最好游戏，恰恰相反，是它做得最差的游戏，而且还差得



出了大名。这个公司是从书、杂志开始作起，第一部游戏在99年初才推出。典型的商业化企业，可以算是大陆最看重利益的游戏制作发行公司。如果要让所有的大陆游戏公司在商业利益与游戏品质中来个二选一，其它的公司或许会考虑具体情况而有所迟疑，金智塔却一定毫不犹豫的选择商业利益。这不是在批评，市场经济中这样公司的存在是有其一定合理性的，金智塔也正是靠了这种特质在中国游戏业里生存了下来，并继续发展。

5. 北京深智软件科技有限责任公司，成立于一九九八年，自制游戏两套，其前身“八爪鱼工作室”在腾图时做过《水浒英雄传》，代表作《杀气冲天》。它在这五家中是规模最小的，如果不是正式注册了一家公司，只能算作一个游戏小组。它基本还是纯粹以一个工作室的模式在运作，各种成本也尽量想办法降到最低。现在与一家跨足游戏业的异业公司以及一家香港游戏公司进行合作，得到了一定支持，。

另外，大陆业界还有不少独立的游戏制作室以及在某些台湾、国外游戏公司里的大陆游戏制作组，包括晶天、盘古、新瑞狮、英业达这些向来在自己身份上比较含糊，实际上都是台湾游戏公司直接投资的公司，属于其它范畴，这里就不加讨论了。

主：目前中国游戏水平应该如何定位（特指PC GAME）？它今后的走向应该怎么看？

贾：目前大陆游戏水平应该如何定位，

这实际上就是在说大陆电脑游戏业在世界游戏产业里，到底应该如何为自己选一条适合于自己走的路。这个问题很大，也很需要海量的资料和各方面专业人士来为之服务分析，才有可能正确作答，我只能在此先敲敲边角。

先知己，而后知人。先由中立组织来全方位分析研究大陆业界的情况，我认为这是最重要的，这大约可以分四个方面：1. 经营。大陆游戏公司主要的经营方式。这是为了知道业界到底在什么管理理论的影响下运作；2. 制作。可以把所有大陆自制游戏中运用了的基本技术一一列出来，这方面我不是行家，不过相信以国产游戏的表现来看，能保得住密的地方也不会太多。同样要做的工作还有制作的游戏类型及文化背景的明晰表。这为了解自己的老底；3. 市场。这涉及到纵向的，从制作公司到发行商到出版社到一级批发商到二级批发商到零售商一整条供应链；横向的，从加盟制作室、制作公司、发行公司、制作发行公司、出版社、杂志社、软件商、书商、硬件制造公司、软件店、百货店、书店、书摊、硬件店各种类供销渠道。这为了通观全局；4. 社会。政府相关机关、相关政策、相关人员、大众媒体、社会人群中主要反对群体与主要支持群体……这各个层面中与游戏会产生牵连的详细分类情况。这是为了解获取政府支持的可能性。

主：与欧美、日本相比相当于它们的哪个阶段？与港台、韩国相比相当于它们的哪一个阶段？差距主要在什么地方？

贾：接着就是再来有重点的考察研究国外业界主要几个方面的情况，有的放矢的进行分析了解。而在了解并分析这所有的情况之前，要谈相较于欧美、日本、韩国、港台，大陆游戏业如何定位，也只能笼统地从大致方向来看一看。

相比于欧美、日本，现在的大陆游戏业大约相当于他们八八、八九年左右的状况，差得比较远，所以现在只能“跟、学、避”，跟着他们的热点走、学习他们的先进地方、避开他们的强项放大自己的优势（没有绝对优势就找特定环境下的相对优势）。

相比于台湾、韩国，由于已比较接近于他们，那就可以“借、联、占”，借他们的直接经验（因为环境相近）、联合他

国产游戏回顾

1997年

转折、血与火、飞升后的急坠

1997年，那一年对于中国的游戏业来说，似乎是个历史的转折点。

但是我们必须承认，1997年是中国游戏产业真正形成规模的一年。就是在1997年，游戏文化开始大规模地在青少年之间传播，而中国的游戏制作力量也几乎全部浮出水面。大量的投资人看好中国的游戏市场，开始投入资金进行开发，大批有志之士义无返顾，仅仅为了胸中的理想就毅然进入了游戏行业，有钱出钱，有人出人，玩友们也踊跃参与乐此不疲。1997年，算是国产游戏最轰轰烈烈的一年了。

对于1997年的中国游戏史来说，尚洋的《血狮》绝对是一个不能回避的话题。

1997年4月27日，一个深深铭刻在中国内地游戏发展史上的日子，在这一天《血狮》发售了。

们做游戏做市场、用大陆自制游戏反过来抢占他们一部分市场。

与香港没什么要比的，他们虽然有两三家游戏公司、几本游戏杂志，但基本上还没有形成有一定规模的产业链，当然两年后就说不定了。

最卖座和最喜欢的

主：国产游戏历史中，最卖座的游戏是哪个？

贾：嗯，怎么说好呢！在大陆游戏业短短的五年历史中，要谈产生了最大影响力的游戏还比较好说，这最卖座的游戏……，各家游戏公司的销量声明多多少少是掺得有水的，这水多水少不是公司内部人员也不会了解，我虽然是从事过游戏公司业务工作，但对于其它公司的游戏销量也不能贸然确定，只能靠一些经验和常理来大概推测。从各种迹象和反馈信息分析，大陆自制游戏中，二〇〇〇年发行的《剑侠情缘Ⅱ》销量应该是最好的。这原因有二：1. 在前几年大陆游戏业最初期，就算比较兴盛的时候，由于不仅游戏公司自身存在极大的品质和市场经验问题，销售市场也存在容量和价格承受力的问题，自制游戏的销量最好也不会超过八万套。2. 现在市场的容量和购买力远远超过了以前，金山的市场推广和渠道控制能力也今非昔比，加上价格大幅降低，品质还可以，所以在销量上就算没有金山公司自己说的那么多，也大约是超过了十一、二万套，这就能算是第一了。

主：你最喜欢的国产游戏是哪一个？她的成功之处在哪，哪些是值得大家借鉴的呢？

贾：《天涯孤旅》，我最喜欢的大陆自制游戏是这部大概知道的人不多的游戏，也是我唯一一套玩的时间超过了十个小时的大陆自制游戏，这属于个人感觉，没有什么可比性。《天涯孤旅》由一个在贵阳的独立游戏小组在99年底完成，上市嘛，好像在2000年的下半年由智冠推出，很可惜，错过了最佳上市时机，至于为什么拖了这么久我也不太清楚原因。

在这部游戏中，最让人印象深刻的地方就是各种并不非凡的创意的实现

我绝对可以保证，当年中国绝大多数玩家的热血都已经被这部游戏煽动起来了，以我为例，当时在我的心目中，血狮绝对是一个超越《Command & Conquer》的游戏（广告上就是那么写的），游戏中的战斗单位全部是真实比例，士兵们可以用不同地方的方言对你的命令作出回应，更令人振奋的是，这是个以中国抵御入侵为题材的游戏。

但是当游戏拿到手里的时候，很多玩家的兴奋一下子转化成了失望。

《血狮》这部游戏带给国产游戏业的打击是巨大的，《血狮》伤害了大部分以支持国产游戏为购买动力的消费者，还有什么比付出真挚情感而换回的却是残缺品更令人伤心的呢？在这些人眼里看来，自己不过是一个木偶，被随意地利用摆弄而已。自那时起，国内游戏制作者和游戏玩友群体的关系就变得微妙起来，有些玩友开始不信任制作组，甚至一些极端的人开始抵制国产游戏制作

性，这也是我认为此游戏中最值得大陆自制游戏借鉴的地方。打个比方，我们在进行看电影、玩游戏……这些娱乐活动时，在某些地方常常会有一些"这儿应该这样做就更好了"的想法，不过这种想法常常也是过后就忘了。《天涯孤旅》就是把我们在玩中国武侠 RPG 游戏时的一些遗憾，用可以接受的办法，在游戏中实现了出来，而且游戏的整体平衡性也把握得不错。当然，由于在人员、资金、经验方面的一系列问题，游戏在很多地方也存在着比较大的不足，这些不足会直接影响到普通游戏爱好者接受程度的，希望这一些不足在它的下一部作品中能得到一定改善。

主：国内游戏业目前最缺乏的是技术、创意、销售还是资金？我们是否在能在现有基础上制作出受国人喜爱的游戏吗？

贾：我认为都不是，最缺的应该还是管理。技术和创意需要人才用资金来实现，销售又要以实现了新技术和创意的产品来作为基础，而资金流向一般认为，是不会由行业内部的变化来决定，大多为外部环境产生重大改变后，资金主动流入。上面说的这些都只能比作是一个木偶的各个身体部位，而管理就是提起木偶让它动起来的那只手。就国内游戏公司的现状，眼前最要紧的还是如何运用正确的组织管理，把大都比较缺乏的技术、创意、销售和资金，较好的整合起来。根据各自的具体条件，作一点突破，并能"破而扩之"，将自己的优势成倍放大，而不是"破了就算"，那种"破了就算"的行为也是最为耗损企业活力的。

现在国内游戏业历经三年低潮后又开始发展，资金有加速流入的动向，实际并不是因为此行业在中国有了多大利润，而是潜在巨额利润可以看到的时间渐渐逼近，这可以看到的潜在巨额利润很大一部分还是由于中国网络环境改善带来的。对于这种动向，必须正视的是，资金绝不是为支持国产游戏而来，利润是它们的目的，如果因为整个业界企业大多管理混乱，造成这些新投入资金在获得利润之前就损耗殆尽，那么新一轮国内游戏业的低潮期，就会比依照经济理论预测的时间来得更早，对业界的伤害也会更大。几年前的中国游戏业、今年的中国网络业都可作殷鉴。

对于能不能在现有基础上制作出国人喜爱的游戏，一个字"能"。原因也可以用前面的观点解释，"一点突破"就可以了，这用业界发展的历程眼光来看是比较容易做到的事，作出来之后如何才是更为重要和困难的。

组，矛盾由此而发。

但是客观的说，尚洋的市场部门是当时国产游戏行业中最优秀的市场部门，《血狮》是程序员的耻辱，但却是市场部工作人员的丰碑。假如这部游戏能让人玩下去，尚洋就绝对可以凭借这部游戏确立其在中国游戏业界的霸主地位。

1997年，EA 等国际性公司终于开始重视大陆市场（我想很多公司包括尚洋公司的市场造势都对老外的决定产生了很大影响），许多包装精美的代理游戏开始出现在我的面前，很多本土游戏公司也开始代理一些国外的高品质作品，一时间游戏市场声势浩大，煞是壮观。

这一时期重要作品：《血狮》

1997年4月上市，可以说是在中国游戏历史中位置很重要的一部游戏，它是模仿当流行的 C&C 制作的即时战略游戏。坦白地讲，最后上市的血狮是一个彻底的半成品。

主：中国现在是否形成了有自己特色和强档的游戏类型与游戏系列呢？他们的简单状况是怎样的？

贾：这如果说的是中国大陆业界，那很遗憾，还没有。如今由大陆制作的游戏，在主流上基本都是跟着台湾、国外的游戏类型在走，也就是武侠 RPG 和即时战略。即使有一两个游戏有独特的创新，如《铁甲风暴》、《天涯孤旅》，但也还未能形成气候。在系列游戏方面，唯一一个出到第二代的也只有《剑侠情缘》而已。发展时间还太短，制作群还不够一定基数是这种情况产生的主要原因。

娱乐性与本土化

主：我们一直说中国悠久的历史与广博的文化是使国产游戏能够蓬勃发展的根基。但直观现实，这种所谓的文化资源是否在国产游戏中体现了呢？（我们对游戏的认识是否应该首先建立在娱乐形式这个基础上，而不是过于强调中国化、本土味、以及文化性、教育性这些非游戏本质的东西。）国产游戏是否已经走上了可以追求本土化的误区之中？

贾：体现了的，不过根不盛，自然就叶不会茂。大陆游戏业虽然并没有形成自己独特的游戏类型，但是，不论什么外来娱乐产品类型，在其本地制作化的过程都会逐渐加入当地的文化背景，如果当地的文化有其强大的包容性时就更会凸现在作品中了。当然，这并不是赞同你问题中的第一句话，把它加在你后面接着说的话上，我觉得就比较完全了：具有让人欲罢不能的强烈娱乐性，并融入了中国悠久历史和广博文化背景的国产游戏是国内游戏业能蓬勃发展的根基。这娱乐性就是归属于娱乐产业的游戏业之根，文化当然就是叶，国内游戏业好像比较强调中国化、本土味这些"叶"的东西，实际却是因为知道自己的"根"不够，就只有暂时做一些是叶非叶的来引人瞩目罢了。

《赤壁》

1997年7月上市，《赤壁》是《官渡》的续作，以三国时期规模的最大战争为背景的即时战略游戏，战斗系统类似《魔兽争霸Ⅱ》，串有大量电视剧 AVI，并首度支持网络对战，但令人遗憾的是这个续作的影响力反而不及《官渡》。后来制作人员亲口对我说，如果不盲目跟风，坚持《官渡》的思路，也许发行时就是另一番景象了，只可惜历史是无法推翻重来的……

《八一战鹰》

1997年8月上市，国内第一款真三维空战射击游戏，也考虑了利用爱国热情作为市场切入角度，可惜金盘公司市场工作的不力和游戏对机器配置的要求较高（当时很多电脑还在用 DOS），令其销售完全没有打开局面。

《剑侠情缘》

1997年4月，另一个震动国内游戏业界的游戏登场了，它就是——《剑侠情缘》。这款西山居

不论是美国、日本游戏业，他们最初发展时都经历了一个阶段，这个阶段主要都是靠文化、地域色彩较弱的射击、格斗、益智等游戏扩大占领市场，然后再投入大资金另外制作一些有着较深内涵的游戏，将自己的文化背景有意无意的渐渐融入其中，以形成自己的独特、不易模仿的优势地位。这让后来才进入的其它国家游戏业产生了两种认识：一是认为游戏中文化内涵的重要性是美日游戏业成功的首要因素，因此在自己的游戏制作、宣传中也将这种文化背景放在首位；另一种看法是美日游戏并不是靠文化取胜，他们游戏的无国界性才是成功的根本。这两种认识其实都有一定道理，有各自的实用性，在能力较强公司的操作下，也都可以某种程度的促进自己发展。至于究竟是不是要用哪一种方法，就必须舍弃另一种，我看也不必，这可以由具体对象所处的具体环境来决定。智冠、大宇、西山居是武侠 RPG 专业户，目标公司冲击即时战略，他们都可以一定程度的得到回报，共同在市场上为中国游戏占据一定的份额，这是中国游戏市场初期发展的现实状况。看着世界上最优秀的游戏、最繁荣的游戏市场，就不考虑自己实力，只想如何能与他们比一比的思想是要不得的，在商业社会里那些先倒下的往往也是一口就想吃个胖子的。

在国内游戏业，那些强调文化内涵的宣传，实际完全与美日游戏中的文化内涵意义大相径庭，它们的目的也不是为加大其优势，而只是为了生存。只是，我期望这种种方法仅仅只是作为一种发展的手段，目的是让中国游戏业整体实力去慢慢接近美日业界，并不希望这些手段本身就成为了目的。现在可以回答你的第二个问题：为了本土化而本土化这就是误区，为了发展而只把本地化作为自己可以运用的手段之一这就算不上误区了。



↑这就是贾珂最喜欢的 PC 游戏《金庸群侠传》了(看，是笑傲江湖的令狐冲)。

出品的 RPG 作品质量是同期国产游戏中比较优秀的，虽然亮点不多，但也没有什么明显的缺陷。该产品的上市在国内也引起了较大的轰动。

《天惑》

1997 年 8 月，逆火工作室的《天惑》终于完成开发，这是一款卷轴射击游戏，它恐怕是国产游戏中质量最令人满意的一部作品，整部游戏采用 640 * 480/65535 色，多重卷轴，画面效果绚丽非凡。EPIC 公司对这部游戏的评价是「达到了国际先进水平」。但是因为市场推广和游戏类型的原因，这部作品未有得到它应该得到的地位。

《生死之间》

1997 年 8 月，由立地代理发行，鹰翔软件工作室制作的即时战略游戏《生死之间》上市，当时也引发了较大的反响，该产品在当时的国产游戏中属于上乘之作。鹰翔也因为本作在国内玩家中留下了还不错的口碑。

别人的苹果是甜的

市场最缺乏的是有影响力的行业协会组织，产品的差距是全方位的，短期内很难改变，对国外游戏业缺乏真正的了解，失去定位的坐标。



有关国内业界销售市场的问题

主：国产游戏每年的制作数量为多少？在全部正版游戏种类的比例是多大？

贾：由于大陆游戏制作组很不稳定，所以每年的数量都有较大的变化，算下来大约是在 10－－30 部之间，这还得加上那些台港、国外游戏公司里的大陆游戏工作组制作，并在大陆上市了的游戏。比例大概能占到每年同期所有出版游戏套数的 5－－12%吧，这不是正式的统计，只是我自己根据一些主要游戏公司和出版社的出版量资料来估测的，会有一定偏差在里面。

主：国内游戏业市场是否已经走上了正轨呢？相对国外而言，我们的市场最欠缺的是什么？

贾：一个一直都是盗版占据了 90%以上份额的市场，当然不能认为已经走上了正轨，这涉及的是商品经济中最根本的投入产出结构。对于正版与盗版的话题，基本已是没有什么特别好谈的，该知道的大家都知道得差不多了。

在排除盗版因素之外，相对于国外而言，我们的市场最缺有影响力的行业协会组织。现在国内的游戏市场经济规模还不够大，但面对的困难却实在不小。社会认识环境偏差、盗版问题极其严重、政企间联系不畅是关系到业内每一个公司切身利益的最重大问题，其它象发展研究、市场引导、企业协调、价格平衡、人员流动、业界交流、资料提供……等等一系列问题，也都不是某一家或几家公司能解决的。而这些问题恰恰在很大程度上影响到市场的规范化、有序化发展，就算游戏业比大陆发展得早，现在市场规模也比大陆要大的台湾游戏业，也还是因为没有这样的专业组织而多少影响了它的正常发展。国外类似组织在美国有每年主办“E3 大展”的 IDSA(互动数字软件协会)、在日本有每年主办“东京电玩展”的 CESA(电脑娱乐软件协会)、在欧洲有每年主办“欧洲电脑商贸展”的 ELSPA(欧洲休闲软件出版者协会)，它们在各自产业发展的过程中都起了举足轻重的作用，其地位已是不可或缺。

主：国产游戏与国外游戏的差距，除了在制作本身的不足外，是否还有游戏包装、售后服务尤其是宣传策划等其它方面的差距呢？



贾：这个问题不太好回答啊，如果简单的瞧一瞧，可能大部分的人都会得出"国产游戏与国外游戏相比是什么都差一大截"的结论，而这也的确是比较明显的事实。整体上来看，国内游戏业在制作品质、包装、服务、宣传、周边产品、渠道、市场运作……等等各方面都是以一种热热闹闹的混乱形象出现消费者面前，让人觉得不甚满意的地方层出不穷。包装有的就是用最便宜的纸张，设计简陋，整个盒子一捏就陷，印刷模糊；服务上很多购买者根本就感觉不到与发行、制作公司可以产生感情联系，唯一的电话服务，还常常听到"肯定是你的机子有问题、你的系统该重装……"等等话语；宣传常常到最后就只让购买者产生"上当了、产品做得好不如它的广告好、还好可以玩……"这些相反的效果；渠道整合不畅，价格、到货、上市时间……控制得松散无力，商家怨声载道。这都与大家想象中的国外游戏业相比根本就不在一个档次。

但是，国外游戏业到底是以一种什么样的具体模式在运作呢？他们透过中国媒体、盗版市场映射在我们游戏爱好者面前的形象，就是代表了他们的主要特点吗？那为什么同样一家国外公司在大陆来也会让国内玩家们骂声不绝呢？还是一句老话说得好：别人手里面的苹果都是甜的—尤其是本来别人手中的苹果就是从千挑万选的优质苹果堆里捡起来的时候。我们对国外游戏业更多的是不了解，不了解他们的具体运营方式、不了解他们发展过程中跨越障碍的方法、更不了解他们面临的问题，我们是在用管中窥豹的形式收集着他们的点点滴滴。

所以，现在大家很多认为国内游戏落后于国外游戏，这实际上指的是落后于"我们所能感觉到的国外游戏业"，大概也就是属于世界游戏业中数一数二的东西。这样，落后一大截也是很正常的事了，否则反倒会不正常。特别是因为投入产出不平衡，什么方面用的钱都少的可怜的中国游戏业。只不过，不管什么原因造成落后，效果就只有一个：落后就要挨打！—特别是那些支持者就更有理由来打。把眼光放开一些，在看中国游戏业五年内，在什么大环境下发展到现在的样子的时候，环顾前后左右其它国家地区，就会了解中国游戏爱好者们是以一种什么样的热情在支持自己的游戏业（这也就包括了那些因喜爱游戏而决断进入这个行业的游戏爱好者）。这样的人来打中国游戏业，他们的目的就是为了被打者能痛后更好。实际上那些落后的地方也就在打后的中肯建议中步步改进的，而且单就某些具体细节方面可能已在开始接近世界先进水平。不过国内游戏整体落后于世界先进水平的情况是不会在短时间内改变，现在短期的目标还是以能建立一个规范的业内发展框架、寻找可能出现的利润点、制作让玩家们能接受的作品为好。

问：在国外优秀游戏软件，尤其是汉化作品的不断增多，是否给国内原创游戏带来了更残酷的竞争环境呢？

贾：是的，这是自然而且不可避免的事。本来大陆自制游戏竞争环境的严酷性，由各种大陆游戏公司有如走马灯般频繁的消泯出现就可以看得出来，现在更加严酷的环境可能会使大陆自制游戏公司在原创游戏的开发上暂时趋于保守（这里不包括加入台港、国外游戏公司中的大陆游戏制作组）。但原因有消极的，也有积极的，国外优秀游戏汉化版增多可以认为是积极原因。这一点，其实可以参照国内电脑硬件业、家电业的发展过程。当时国外优秀产品的提前进入市场自由竞争，造成国内产业的全面低潮，但也使他们得以积累经验，并在各方面都开始飞速改进，然后通过一两家技术、管理走在前面的核心企业发动价格战，一举树立了国产品牌，占领市场。这种过程基本上是任何发展中国家落后的大众产品行业要发展所必经的路，这个过程出现得越早，此行业本地企业在今后迅速追上世界先进水平的可能性也就越大。

对于国内游戏业来说，这种情况在产业发展仅五年左右就开始出现，我本人认为用发展的观点来看是值得高兴的事。

最缺的人才是管理人才

人才录用的标准，东西方在人才教育的差别，技术过硬才能管理技术人员，成为管理上的误区。



有关国内业界从业人员水平的问题

主：国内业界中，从业人员的学历背景以什么居多？

贾：平均水平大多是大学以上，这在怎么说也是算得上高科技行业啊，可能这也会让一些看不起游戏行业的假"卫道士"感到不舒服吧。游戏业中当然也不乏没有读大学甚至高中也没有读完的人，不过这些人既然能以他们的本事进入游戏业，那往往还是

在重要位置上，属于宝贝级。

主：现在的制作单位是否对人才的录用已经有了一个比较统一的标准和要求了呢？

贾：没有。现在制作单位找人，大部分是一个萝卜一个坑，集中在某方面技术人才的寻找上。而在中国，你也清楚基本是没有针对游戏业的专门人才等在那里的，所有的业内人士都是兴趣加自学，国外的人才录用标准也没有很好的引进来，这也是业内制作人员，就算在同一家公司的同一个小组里也会水平参差不齐的原因所在。要解决这个问题，首先是要重视人才录用标准的制定。不少公司虽说重视人才，但对制定如何评定人才的标准却并不重视，一般就是看考核人员的个人感觉和简单的能力证明。在重视这个问题之后，才有可能采取行动，不管是从国外引进分析来制定，还是请国内人力资源专家来参谋，都可以慢慢这方面形成一定的行业标准，改善从业人员水平悬殊太大的问题，这直接关系到制作的游戏整体品质会不会被最短的一块木板所限制。



主：在日本，游戏业内人士基本上是从专业学校中学习出来，并从很高的筛选率中生存下来的一个群体。在国内是否需要形成这样一个机制呢？

贾：当然，这是大发展的基础之一。在此问题上有人是存有异议的，他们认为这种机制并不是特别需要，认为欧美国家在这方面没有这样的人才渠道，专业学校并不多，也可以将游戏业发展起来，这种观点实际是忽视了西方与东方在教育体制上的差别。在西方，教育是为了培养一个人的能力，东方的教育则是侧重于对个人技术的培养。结果就是西方的技术人才具有较强的通用性，从一个行业转移到另一个行业比较容易；东方的技术人员要这样做，就显得有些力不从心，个人的天份和喜好在这里起了重要作用，这也限制了更多人才进行跨行业流动。此种情况下，能直接培养游戏制作专业的人才，对东方游戏业来说就显得尤为重要。

主：国内业界是否会面临人力资源告急的困境？



贾：是否会面临告急？是已经面临告急了。现在还只是投入游戏业的资金开始有增多的迹象而已，国内游戏业里有一定经验的相关人才就已开始告急，这直接导致了国内所有的游戏公司相互间挖角现象严重。只要有新游戏公司开张，你到那里去拜访一下，不少人都是熟面孔，如果是有相当实力的游戏公司，这种情况就更为突出。不是有个笑话吗：某日本游戏大公司在中国设立大规模的制作基地，一下就搞得整个业界鸡飞狗跳，于是各家公司老总见了面就互相问候“你们那走了几个”。要改变这种状况，长期的讲就是办游戏制作专业学校，短期的应急措施可以在成立行业协会后由协会来建立人才交流中心，为整个行业进行协调，也能为许许多多有志于制作游戏的人提供各种机会和参考意见。

主：国内业界目前最需要的又是哪些方面的人才呢？

贾：国内业界最需要的人才这和国内业界最缺乏的东西是一致的，也就是管理人才，要专业的管理人才。国内游戏业一直以来，还是抱着要管理技术人才的人，自己就必须技术专长突出才能让底下的人信服的观点。而这种观点从来就没有被任何管理学理论认同过，也不知为什么一直还有人在重蹈覆辙。想一想这会不会是因为，以现在国内游戏业的条件还不能吸引那些对游戏不感兴趣的专业管理人士进入此行业。这种现象应该会随着业界发展慢慢改观吧。今年台湾第三波的新任总经理刘家雍就是一个例子，他原来是美国Novell公司大中华区的总经理，也算得上是职业经理人了。

主：国产游戏界目前面临的最大的敌人与困难是什么？

贾：大陆自制游戏业界现在面临的最大敌人我认为是短视，最大困难是利润平衡，这两点也是相互牵扯的。还在独木桥上左摇右晃的人，要想他去观察过桥之后的路要怎么走，这的确有点勉强。大陆自制游戏现在都还处在是否生存



下去的边缘，如何能通过各种方式将每个游戏的投入资金收回，这是首要考虑的问题。只不过如果这成为了一个企业唯一重视的问题，那么今后要走的路上可能就会遇到更多的困难。对于一个深谋远虑、志向远大的人来说，他却会强迫自己在不掉到桥下去的同时，观察桥那边的路如何走，为追上或抛下自己的竞争对手取得一定程度的先机。

主：你最喜欢的游戏（PC、TV）是哪一个？为什么？

贾：这个PC游戏嘛，有点不好意思说，是老游戏《金庸群侠传》，这与个人性格和经历有关。这部游戏也是所有金庸游戏中，对人物性格刻划得最好的，每个熟知的角色都可以在他（她）身上找寻到书中描写的大约气质。其实我打《星际》、《英雄无敌》系列、《魔法门六》、《古墓》系列……这些游戏的时间要比《金庸群侠传》的时间多几倍。但是一来我比较原来是比较喜欢武侠小说特别是金庸的武侠小说，不免对中国武侠RPG游戏有几分偏爱，二来《金庸群侠传》是我在一个特殊环境下玩的游戏，里面的人物给我留下了比较深的印象。所以一提起最喜欢的游戏立刻就想起已过了几年的这个老游戏，记得当时还自己专门画了一张《金庸群侠传》的地图，也不知现在还在不在某个笔记本里夹着。



TV游戏我只玩格斗类的，比较喜欢的就是《铁拳》系列，这是从街机上留下的毛病。格斗游戏也是TV游戏中最引人注目的亮点，其特点就是在简单的基本条件下组合出无穷的花样，在优秀的格斗游戏里不仅招式多变，人物形象栩栩如生，操纵感极好，而且每个国家的人都可以在其中某个人物身上，找到自己熟知的文化。当年在我学生时代时可是《街霸》“高手”，工作后一次在新疆鄯善出差，还在小村庄里找了一个小游戏厅连败数小学生，顾盼左右，得意洋洋，无人接战后，卷帘而去，觉功力尚未大退，甚喜。

但愿乌鸦不再叫——

我看中国游戏业（之三）

上海育碧公司项目经理 叶伟访谈录

阳火采访手记：

《游戏批评》开办之初，叶伟就是最重要的撰稿人。筹划时期就和他打了招呼，要他有思想准备。他笑称家里正在装房子，正好缺钱。有人送钱上门，恭敬不如从命。

按说写作是个苦差事，有时反而不如体力劳动来得轻松。不信的话，不服的话，你就试试，看看码字的钱是不是好挣的。可写稿对于叶伟来说，似乎并不是什么负担，至少他没有表现出有负担的样子。每次承诺的稿件必按时交上，质量又很可靠，称得上是模范撰稿人。有时甚至使人怀疑他钱赚的是不是太容易了。

叶伟的一身功夫有一部分是天赋，有一部分是长期写作磨炼出来的。据他自称中国第一本游戏书是他写的，那时大概还不到二十岁吧。这个第一虽然当不了饭吃，也不可能申报吉尼斯纪录大全，不过适当时机，我们还是要他"拿出证据来"(胡适语)。

后来叶伟在家五星级大饭店做领班，业余时间又编那套类似辅导参考书的《电玩迷》。没有钱，没有编辑，没有手续，也便没有前途。即使叶伟有三头六臂，在一个小河沟里也翻不起什么大浪。看到《电软》一夜间跃出水面，成为一颗闪亮的明星，他有些失意，有些失落。一阵牢骚之后，他与《电软》建立了长达六年的友谊。

不管叶伟是否是国内第一本游戏书的作者，他真正有广泛影响的应该是那篇他和张弦（现上海电影制片厂编剧）合写的"世嘉与超任比较"。该文原刊于《电玩迷》，由于发行量太小几乎没人知道。《电软》为了炒作，把这个"古董"挖掘出来，引起一场引人关注的大讨论。叶伟充分显示了他的辨才无碍和专业知识，他和《电软》都成了这场讨论的受益者，叶伟人气度见长，《电软》销量见长。当然受益的还有几十万《电软》读者。

由于叶伟的文章干净流畅，所以文字很少被改动(稿费拿得多)。原来的主编一向以文字简洁自雄，但经常拿着叶伟的稿子敲打小编说：谁能删掉叶伟的一句废话，发奖金。所以小编们迫于主编大人的淫威，加上乐得偷懒，对叶伟的稿子一律一路绿灯。使叶伟得以发家致富，居然可以装修房子(玩笑)。

叶伟两年前转到育碧工作，初时锥处囊中，不甚引人注目。我去育碧访问时，曾向育碧头头极力推荐叶伟为"人才"。育碧头头看我一脸严肃，忙向人打探叶伟为哪路神仙。一年后，育碧人士说，叶伟已进入上海育碧管理层，颇受老板赏识。这使我有伯乐识人之感，到处向人吹嘘我的"先见之明"，虚荣心大大满足一番。

其实叶伟在公司受到重用是一件当然的事，他浸淫游戏业多年，可以说国内很少有人比他更了解游戏业的情况。他英文流利，日文可以阅读，与世界的交流和见识就比一般人多了一层便利。听说他最近已不满足纸上谈兵，码字赚钱，想要搞一个中国人原创的游戏大作出来。据说计划很宏伟（要钱甚多），弄得欣赏他的法国人直嘬牙花。商业活动嘛，就是这样。机会有，风险也不小，我们且看法国老板如何分解。

我劝叶伟两条：一是别太急功近利，慢工出细活。为了自己的声誉，为了中国人的脸面，为给法国人一个颜色。二是别耽误了给《电软》和《游戏批评》写稿。虽然码字赚钱太辛苦、太慢，既不能装修房子，更谈不上买房，但为了许许多多爱看你文章的读者、电玩迷，为了主编不改一字(错字除外)的知遇，希望叶伟笔耕不辍。

叶伟的脸色健康红润，血色极好，红润得有点让人嫉妒和可疑。他有上海人典型的精明和儒雅，说起话来总是慢声细语，无论熟人还是陌生人，一样客气，显示出良好的文化素养。我想这与他多年在涉外大饭店工作有关吧。认识叶伟转眼已经六年了，他永远是一幅孩子般稚气的脸，一脸笑意，一点也不老。这与他老辣的文笔和犀利的观点形成鲜明的对比。这与他玩电玩享受人生的快乐有关吗?他说他从来不把游戏仅仅看成是一种职业，或是谋生的手段。玩游戏对他是一种快乐，是一种享受。在访谈中，他也直言批评许多游戏设计师"除了游戏之外，完全不懂得享受生活"。

这是叶伟年轻的"秘技"吗?

这次谈中国游戏业，让他重点谈谈外资公司的情况，确实"一下子戳到了痛处"。谈得不好，就有"买办"的嫌疑。我理解他的难处。幸好叶伟是个比较豁达的人，他说既然国内业界已经有人选，只好"所有问题都自己扛"。

在访谈中，他用激烈的语言表达对"本土化""跑马圈地"的反感，他认为"游戏的标准只有一个，这个标准不是什么文化性，教育性，本土性，中国化等等这些非常花巧的言谈。游戏的标准只能是游戏性"。这样的观点不是每个人都同意的，至少边晓春和贾珂就调和得多。我不想也无力判断哪一方的观点更正确，只是想，到底是外资公司工作的人，受"西化"的"毒害"无论如何更深些。

抛开这些，叶伟透露他要作一个中国原创的游戏，是要用另一条路数为中国人挣面子的想法。我想从现在起，玩家就盯住他，数着时间，逼着他还"八戒"之一"妄言"的债。逼着他证明自己是"身在曹营心在汉。"逼着他证明他虽然不感中国文化的冒，但还是买中国人的帐。

我期待叶展、叶丁兄弟能有一天学成回国，能……。喂，醒醒，醒醒。(就此打住)

外国月亮圆在哪里

必须摒弃由程序员包打天下的落后模式。在许多国外软件公司里，绝大多数的程序员有着更多的工人的色彩，而不是像国内那样成为公司项目管理和策划的主角。



外资公司概况

主持人(主)：叶伟，你是在外资公司育碧工作，对外资公司的管理、运作应该是比较熟悉吧？所以请你重点介绍一下国内的外国独资、合资游戏企业的情况，包括其人员规模、资金投入、开设时间、业务方向以及目前运作情况。

叶伟(叶)：这个问题非常敏感啊！一下子就戳到了我的痛处。(笑)

虽然有的东西确实牵涉到一些保密的问题，不过我还是乐于把一些可以公开的资料拿出来与大家分享。其实尽管大家都在说游戏公司，但是国内真正比较著名的、具有自我开发实力、真正参与过一些大制作的独资或者合资公司也不过就那么有限的几家，读者只要买一本最近的大众软件就基本可以一网打尽。(笑)基本上，也就是光荣(KOEI)、育碧(UBI)、科乐美(KONAMI)、东星(TOSE)这几家。这其中除了光荣开在天津之外，绝大多数公司的总部都设在上海。此外，还听说艺电(ELECTRONIC ARTS)最近在南京也开设了制作部，由于对南京不是很了解，所以不清楚实际情况如何。

基本上，这些公司都是由国外知名大软件商社在国内开设的独资企业。其中资格最老的应该算是天津光荣和上

国产游戏回顾

1998年

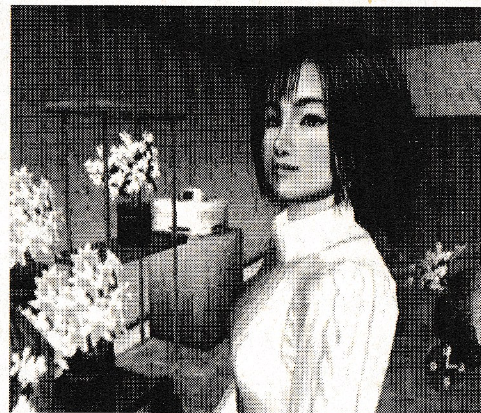
阵痛、开发公司倒闭大潮

无论如何，历史总是在前进，1998年整个游戏业一下子就低迷了，无论是开发者还是玩友，都现实了许多。开发者终于清醒地认识到中国游戏行业与外国游戏行业的差距，而国内玩友也从当初的狂热变得理智。电脑游戏产业开始越来越暴露出不景气的前景。许多风光一时的制作厂商或转向，或撤资，纷纷退出游戏市场。总体来说，中国的游戏开发业进入了压缩重组期。

到了1998年，业内的风向完全变了，97年的夏天金盘公司就关闭了游戏开发部，98年3月腾图公司游戏开发部开始人员分流，最后98年6月，前导软件有限公司宣布全线退出游戏行业。加上尚洋的隐没，中国游戏业一片沉寂。

海东星了。光荣是战略游戏的老牌子，相信大家都很熟悉，有不熟悉的，恐怕在前几年“提督决断”风波中也对他们有了了解(笑)。光荣的中国分公司成立于1989年，主要工作就是利用中国较廉价的劳动力协助日本光荣进行产品的开发。

(主：天津光荣风波对于国内游戏业的负面影响还很难估计。这之后还有些故事，算是风波的余波吧。有机会希望它能被年披露出来。)



上海东星则是日本东星在上海的分公司，成立于1993年11月，注册资金日币7000万元(当时价格)，现任董事长斋藤先生，目前拥有120名左右的员工，比日本东星略少。

上海东星的基本工作，也是协助日本东星完成所承接日本各软件公司所交付的加工任务。日本东星的合作方有20个之多，其中包括了ATLUS、BANDAI、CAPCOM、EA、ENIX、KONAMI、NAMCO、NINTENDO、SEGA、SQUARE等日本最知名的大手软件商，所以基本上东星也算是为日本的许多大作贡献了自己的力量。到目前为止，上海东星参与制作的游戏已超过了40个，产品涵盖PS、DC、WONDER SWAN、GAME BOY甚至是街机等各个平台。其中独立完成度最高、玩家也比较熟悉的大概要算是CAPCOM的“生化危机之枪之危机”了(其实我也是想列出比较详细的产品表的，但是作为从事软件加工的企业，许多时候连设计者自己都不知道到底是在为什么游戏而开发)。

有消息说上海东星最近将很快与日本南梦宫合并，成立上海南梦宫－东星软件制作公司。看来日本人还是比较相信自己的长期合作伙伴(笑)。

中国游戏开发业内潜伏着的各种问题，仿佛都在一夜之间爆发了出来。中国的游戏行业在这一年中终于从激情状态下平复了下来，疑惑但仔细地检查自己的身体，看看究竟出了什么问题。

游戏是什么？游戏是商品，做游戏是为什么……做游戏是为了赚钱。也许中国的游戏开发者们直到1998年，才清楚地认识到不能仅仅凭借自己的热情来制作游戏，而要依据市场。

值得一提的是，在整个灰色的1998年中，奥世工作室的《铁甲风暴》和创意鹰翔制作的《生死之间Ⅱ》在这一年脱颖而出，但是都没有产生特别轰动的效应。难道此时的玩家只会对国产游戏付出道义上的支持了？可能大部分人都不愿深究这个问题……因为结果很可能让人感到失望。当年有很多人已经开始对游戏充满兴趣，开始疯狂地玩游戏，买游戏和看游戏刊物……当然有倒下的，

上海东星和天津光荣的情况差不多，都是以协助开发为主——换句话说也就是承揽加工活。这两个公司基本上没有什么独立的制作项目，在游戏设计方面完全由日本方面决定。有人把他们戏称为"劳动密集型的加工厂"，确实也有一定的道理。

与他们有较大区别的是上海育碧。上海育碧成立于1996年12月，注册资金200万美元，是欧洲第二大游戏软件公司法国UBI在上海所设立的分公司，现任总经理CORINEE女士。

公司成立之初以在国内代理发行国外电脑软件为主，也从事一些国外电脑软件的汉化工作。不过很快的，上海育碧的重点转向了家用游戏的开发研制上(这恐怕与整个公司的决策转型也有一定的关系)。1997年7月上海育碧的制作部成立，1998年则成立了北京制作分公司，在香港也设立了销售公司。今年11月公司还在上海海神诺富特大酒店设立了自己专用的GAME CORNER以长期展示自己的产品，这也是国内首家设立专有展示场地的游戏软件公司。目前全公司的员工将近280名，软件研发部门的人员占了其中的80%。和法国总公司的思路一样，上海育碧奉行软件开发和代理出版"两条腿走路"的政策。这使得公司在短短的数年之间不但成为了国内最大的PC游戏出版发行商，也成为国内最具实力的家用游戏软件开发商。

上海育碧的开发项目都是相当完整的。从一开始，公司就强调在中国开发、在中国设计这个宗旨，所有的游戏从初始设计到场景设计，基本上都在国内独立完成。完成一个项目就等于受了一次专业的游戏制作的培训。翻开上海育碧的员工手册，你可以看到公司的目标和野心：销售我们的产品，同中国优秀的管理、艺术和技术人才一起制作国际化的游戏产品，并尝试制作有中国文化特色的产品。

完善的开发设备，加上法国人特有的宽松的工作环境、浪漫的人文气氛和不低的报酬，目前国内最强的游戏设计师(包括场景设计)、程序员、美工和动画恐怕都集中在上海育碧了(笑)。公司

CAPCOM®

比较成功。

不错，而且该产品的OEM也做得至超过了《星际争霸》，最终销量也际争霸》同期上市，最初的销量甚的。这部游戏在1998年3月与《星如何，整个游戏还是可以让人接受『自由组装』的概念成为空谈。无论乏细节控制能力，所以导致整个单位的游戏，但游戏的策划似乎缺见到的第一个可以自由组装战斗作。本作的小创意很好，是笔者所示，由目标软件的奥世工作室制略游戏，曾经在美国E3上做过展

98年4月推出的一部即时战

《铁甲风暴》

这一时期重要作品：

碌中，1998年过去了。

在国产游戏的无声和玩友们的忙至在10月推出了自己的新产品。是从腾图出来的八爪鱼工作室)甚了游戏项目的制作，深智公司(就塔、洪恩和翰林汇都悄没声地开始就有跟上的瞬间加入了尚洋、金智

也一直在寻求开发国内专用软件的道路——当然，首先必须考虑到国内"特殊"的市场情况。

虽然成立至今，上海育碧只正式推出过5个独立制作的ps游戏(Monaco Grand Prix2、Rayman2、F1 Racing Championship、Donald Duck Quack Attack、Walt Disney's Jungle Book - - Groove Party)，但这些游戏的反响都相当好。其中的Rayman2ps版是被欧美各大游戏网站评为满分10分优秀作品，预定量超过100万份，而其他几个产品也有非常不俗的表现，可以说，上海育碧是国内现今最强的制作人员汇集之地。

今年10月才正式开张的上海科乐美是日本鼎鼎大名的konami在海外开设的第二家分公司。开张那天连总裁带小岛秀夫都光临上海，足见其对中国分公司的重视。上海科乐美的注册资金为200万美元，可能是好员工都被上海育碧抢走的关系(大笑)，目前员工数量仅为65人(11月底)，工作则都集中在research阶段，尚未有正式开工的项目。

不过，凭借konami的名气和实力，相信上海科乐美肯定能够开发出相当优秀的产品。公司的目标也是移植和出版自己的成名作品，比如PC版的WINING ELEVEN、SILENT HILL等，同时也有PS、DC、GAMEBOY游戏的开发任务。公司还计划于明年初在北京开设一个与上海规模相当的制作部。

正规而且专业的外资公司

主：前些天见到KONAMI公司的先遣人员，谈到在北京开设分公司的问题，规模大致与上海分公司差不多，都是200万美元(育碧立的标准？)，约200人左右，以加工制作国外游戏为主。至少在相当长的一段时间不会瞄准国内市场，这种经营策略确实比较务。但老实说，令我们很失望，还有些无奈。话题转回来，比较而言，外资公司专业人员的构成与国内公司有什么区别吗？主要差





98年大环境的不景气也有关系。是，这个游戏的销量并不好，这和价上都是如此——但是很古怪的不论是在画面评价上还是音乐评友对这个游戏的评价非常高——这个游戏的讨论区，发现众多的网定在太空。在Internet上找到了当年一部即时战略游戏，游戏的舞台设作，是《生死之间》的续作，同样是

98年12月出品，创意鹰翔制

《生死之间Ⅱ》

一些要素。

戏明显借鉴了《模拟城市》系列的建设类的游戏，市场反映一般。游买断了国内的发行权，是一个模拟

98年10月完成，由连邦公司

《皇城霸业》

品的销售情况只是一般。

游戏在当年被炒得火热，但是该产网吧计算机的配置有关。虽然这个网吧流行了一段时间，可能和当时游戏难度颇高，但却出人意料地在的『爱国游戏』系列中的一部。虽然《地雷战》，98年3月金山所谓

异在什么地方，是管理方面吗？

叶：不单单是管理。个人感觉，外资公司由于多是国外一流企业投资的，所以看上去就相当正规。在国内大多数人的概念中，开发一个游戏好像只要有程序员和美工就可以了——有时甚至连美工都不用，可以由程序员兼——事实上国内有许多制作组也正是这么干的，而这充分体现了国内游戏开发的原始性和盲目性。

游戏开发是一个大投资、多部门合作的联合生产过程，需要许多专业部门的配合，而这些专业部门是完全不可以被其他部门所替代的。而国内往往因为资金的关系而忽视了其中的几个重要部门，这就影响到了产品的专业性。

一般来说，开发游戏所必需的部门有：市场及销售部、计划部（注意同企划设计部的区别）、企划设计部、美工部、动画部、程序部、音效部、测试部、研发部（R&D）。作为一个软件的项目组，参与人员应当包含除了市场及销售部以外的所有部门成员。其中最容易被遗漏的就是负责跟踪项目进度的计划部员工，以及容易被混淆的美工部和动画部成员。

当然，管理上的差异也是一个主要的区别。比如说象项目经理或者游戏策划这个位置，国内游戏公司一般都由程序员兼任。这实际上是相当不合理并容易导致项目质量低下的。项目经理必须行使管理的工作而不是过多参与游戏开发，需要的是那些有管理经验而不单单是会写程序的人；至于精通编程的游戏策划往往容易被束缚手脚，无法设计出具有强烈游戏性的产品。一般来说，外资游戏软件公司更象一个公司，其操作方式及开发过程与其他的IT企业非常相似。而国内的游戏软件公司基本还保持着手工作坊的形式，仍然处在简单雇佣的生产初级阶段。要改变国内游戏软件公司的结构，首先就必须摒弃由程序员包打天下的落后模式——事实上，在许多国外的软件公司里，绝大多数的程序员有着更多“工人”的色彩，而不是象国内那样成为公司项目管理和策划的主角。我想这个可能是更符合现代游戏软件生产的人员结构。

不懂得如何去“玩”

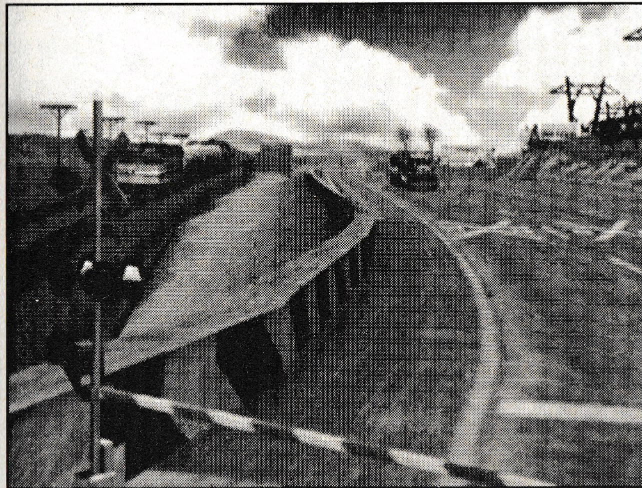
主：你认为目前国内外资公司的游戏制作水平与国外的游戏公司有多大差距？如果有，差距在什么地方？



←国内外制作游戏的差距从这个镜头大致可以看出来。

叶：以国内的几家大公司作为范例的话，我们可以清楚地找到自己的定位。我觉得中国的软件开发人员完全不必要自惭形秽，中国的游戏开发者，从技术的纯粹意义上讲，已经具有和国外大厂商比美的水平。这里可以指出的典型例子就是育碧的PSX版RAYMAN2，来自国外的评价称它是“one of the best platforming experiences available on the PlayStation.”（videogames.com），这大概是对国内制作实力的最好诠释。

不过，正如我上面所说的，这只是从纯粹“技术”的角度出发来看的。而这“技术”仅仅牵涉到编程的范畴，还没有涵盖到美工、动画和游戏设计等方面。如果全面地来看，即便是在育碧这样国内最强的游戏软件开发公司，也仍然存在着与国外大厂之间的很大差距－－当然，这里不包括UBI与那些公司本来就存在的实力上的差距。



侃霸希望国内的游戏制作者们能够乘上18个轮子的卡车去追赶日美两个游戏产业最发达国家的GAME制作水平（发自内心）。

美工和动画是国内游戏开发过程中遇到的一个比较大的问题。我这里并不是说国内的美工或者动画水平不好，完全不是－－事实上，在这些大公司里任职的美工或者动画工作者，有很多都有过丰富的参与日本或者国外动画片制作的经验，在绘画水平上绝对是一流的。但是游戏中所需要的美工和动画技术，与动画片之间是有很大的不同的。尤其是设计游戏机游戏时，由于要受到显存或者内存的硬件上的限制，开发商所需要的贴图往往是色数越少越好，而贴图的精度却是越高越好。对于已经习惯动辄用真彩来演绎的中国美工和动画来说，无疑是在翅膀上挂上了沉重的铅球，难以自由地飞翔。在这一点上，日本的美工是口碑最好的。相信有玩过早期DOSV或者WINV游戏的玩家都会对日本美工的水平有着深刻的印象，他们居然可以把16色的贴图画得有256色甚至真彩的效果，这种功夫实在令人赞叹不已。此外，日本是个漫画和动画都非常发达的国家。作为日本的美工或者动画来说，他们对于自己究竟要表现什么非常清楚，对于某个场景来说，该用怎样的镜头和效果来处理，他们有着非常丰富的经验。同时，作为个人本身他们也拥有很高的创造力。而这些方面都是国内美工和动画现在非常缺乏的。可以说，象SQUARE游戏中的CG动画，国内的游戏软件公司可能在近2年中都还没有实力来制作。

国内游戏开发中另一个薄弱点，大概也是可以称作致命伤的，就是游戏设

计(GAME DESIGN)这个部门了。都知道游戏设计是游戏生产的灵魂，是决定游戏能否受到欢迎的主要因素。通常的，我们把参与游戏设计的员工分为两种：游戏设计师和关卡设计师。前者负责游戏整体的设计，包括剧情和游戏系统，后者则根据前者的概念设计出相应的关卡和场景。出色的游戏设计师加上关卡设计师与这两者的紧密结合将给玩家带来最强烈的刺激和享受，但是非常令人遗憾的是，国内的游戏设计师实在是乏善可陈。能够勉强真正称得上是游戏设计师的，全国大概不超过两只手掌(悲观的看法是不超过一个手掌)，而高水平的关卡设计师就更少了。

(主：关卡设计师是第一次听说，有机会请你详细介绍一下。)

国内的游戏设计到底缺在什么地方？原因有许多方面，其中包括了我国现行教育制度的局限，以及国内娱乐业的不规范发展，等等。更缺乏的，是国内的游戏设计师大多只是玩家出身，没有受过相关的培训，在电影手法、宗教文化、视觉心理、流行音乐等方面与国外的先进水平相差太远，所以很难独立设计出适合国外玩家的产品，同时也难以得到国外厂商的信任。用简单的话来说，就是国内绝大多数的游戏设计师除了游戏之外，完全不懂得享受生活，不懂得如何去"玩"。这样的大环境下，又怎么能够指望他们设计出好玩的游戏来呢？而这个又不是一朝一夕的培训能够解决的问题，这方面的改变和提高恐怕要好几代人的努力。

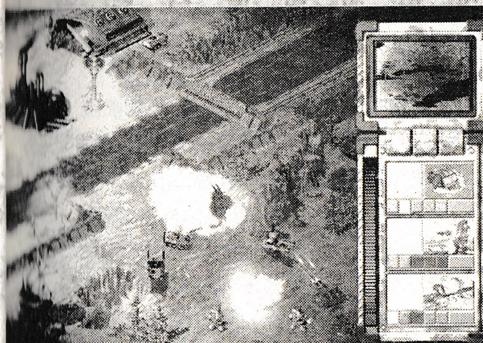
游戏的标准只能是游戏性

国内游戏业光有人气，没有市场。所以仿制恐怕是国内游戏公司唯一而且长久的选择。



主：中国游戏公司的代表是哪几家？这里的中国包括港澳台地区。他们各自的代表作及特点是什么？

叶：说实在话，由于一直在从事国外软件的制作，对国内游戏还真的没有太大的印象。而且育碧也一直没有推出过自己的原创中文游戏。毕竟，吃惯了鲍鱼鱼翅，再回来吃粉丝豆腐汤也是一件痛苦的事(笑)。在我的印象中只有大宇的仙剑、大富翁还不错，此外还有软体世界的金庸群侠传，金山的剑侠情缘等。当然还有那个曾经被软体动物大骂的"血狮"(笑)。在这些游戏中，除了大宇的东西始终让我有新鲜的创意感之外，不客气地讲，其他公司的东西不外乎是抄来抄去，绝少有自己的特色，而且大多都挤在一个故事模式里，在DIABOLA和即时战略的格式中跳来跳去。不



知道开发商是不是有点烦？反正我是已经烦了(笑)。在这里做一个广告，希望育碧明年夏天推出的第一个原创游戏能够受到大家的欢迎。

主：国产游戏历史中，最卖座的游戏是哪个？你最喜欢的国产游戏是哪一个？她的成功之处在哪，哪些是值得大家借鉴的呢？

叶：没有详细的数字统计，恐怕很难说哪个最卖座。不过当初智冠的三国志2据说预订量很高－－且不管实际质量如何，反正当时在发售前还算是蛮轰动的。我个人感觉卖得比较好的大概是仙剑和剑侠情缘2，不过据说都没有超过5万份的量。由此可见国内正版游戏的销售实在还是很难。

坦白的说，我不喜欢国内的游戏——虽然我太太比较喜欢《仙剑》(大笑)。不过《仙剑》能够在国人的心目中得到这样高的地位，我觉得单凭一句"它是第一个"是没有说服力的。最主要的，还是它的创作比较认真，尤其是在设计方面，原创的故事情节是我目前所看到的国内游戏中最出色的，而美工和动画质量，在当时也可以比美日本的中上等水平。俗话说十年磨一剑，一个好游戏是需要时间和金钱的堆砌，加上严谨的制作态度才能出现的－－虽然时间和金钱的堆砌并不一定能够出现好游戏，但态度绝对决定一切。

主：说心里话，你的回答让我很失望，你所提到的"中国"游戏公司基本都是台湾的，除一带而过的金山外，没有一个真正大陆的游戏公司(笑)。国内游戏业目前最缺乏的是技术、创意、销售还是资金？我们能在现有基础上制作出受国人喜爱的游戏吗？

叶：相信我前面的观点已经说清了这个问题。我们最不缺的是技术，最缺的是

国产游戏回顾 1999年

迷茫、反思和反思后的迷茫

经历过激情和平静，1999年算是国产游戏市场比较平静的一年。但业内人士更倾向于的观点是，国内的游戏开发业已经逐渐走过了以激情和理想为依托的初期阶段，开始真正的考虑如何在这个市场上活下去的问题了。

于是国产游戏开发业开始感到迷茫，很多有趣的理论开始流传开来。

「国产游戏就象一锅肉，大家都知道这锅肉会很好吃，于是大家都在锅旁等着，但是很多人坚持不到肉煮熟就坚持不住了……」

虽然忘记了这是谁说过的一句话，但笔者认为这句话形容中国原创游戏真是再合适不过了。

1999年的中国游戏市场缺乏热点。的确，国产游戏有很多的东

创意。此外，市场也是制约国产游戏发展的一个主要障碍。在目前盗版横行、盗版有理的情况下，我不敢想象开发正版游戏会有多少收益。没有市场的保证，有哪个投资方愿意做冤大头来往这个无底洞中扔钱呢??此外，盗版市场的出现还惯坏了国内的游戏玩家。他们所看的和所玩的都是世界上最优秀的游戏，在这种情况下，本来水平就一般的国产游戏更无法满足他们的口味了。玩家对国产游戏没有了兴趣，国产游戏就更加没有市场……这样恶性循环下去，恐怕要出现国产的大作，是一件很困难的事了。目前看来，除非出现一种特别的情况，就是有大投资商不计成本、不计回报，花最多的钱，请最好的人，以国外通行的标准进行操作，生产出一流质量的中文游戏，然后在国内以28~38元的价格销售。大概这么反复个5、6次，过个10几20年，市场才能慢慢得以调整，国产游戏才能有真正适合自己的市场和发展方向，才会真正出现受国人喜爱的游戏。

不过恕我直言，这样无私的投资商估计一百年里也不一定找得到一个(笑)。

主：中国现在是否形成了有自己特色和强档的游戏类型与游戏系列呢？他们的简单状况是怎样的？

叶：中国目前的游戏，除了拷贝之外毫无特色可言。我这话可能重了一点，不过既然有公司连“最初幻想”这样的东西都能够拷贝出来(且不管它内在的东西究竟如何，单是这个名字就道破了天机)，中国的游戏哪里还有什么“特色”?放眼望去，一些能够勉强看得上眼的游戏，无非都是些“大菠萝”、“C&C”的仿制品。一定要说特色的话，大概就



只有这个了。

虽然说，仿制是自我开发的前奏曲，但是很微妙的，国内游戏开发商在仿制了那么多年以后，仍然不愿完整的自我开发－－这其中当然有一些敢于吃螃蟹的公司，不过最后大多没有好结果，前导就是一个典型的例子。原因就是我说的，国内的游戏产业是光有人气，没有市场。所以仿制恐怕是国内游戏公司唯一而且长久的选择。基本上，国内的游戏开发还是处在一个非常原始的开发阶段，看看今年年底的那个所谓“中国E3”展的窘况，你就能够明白我的意思。

本土化是游戏业的“杀手”

主：我们一直说中国悠久的历史与广博的文化是使国产游戏能够蓬勃发展的根基。但直观现实，这种所谓的文化资源是否在国产游戏中体现了呢？(我们对游戏的认识是否应该首先建立在娱乐形式这个基础上，而不是过于强调中国化、本土味、以及文化性、教育性这些非游戏本质的东西。)国产游戏是否已经走上了刻意追求本土化的误区之中？

叶：这里有一个理解上的误差，也许这就是我一直所说的，中国人对“娱乐”这个概念的认知误差。一个国家文化的广博和历史悠久与否，与这个国家能否制作出好玩的游戏、能否拥有一个健康完整的游戏业市场是完全没有关系的。我们所津津乐道的历史和文化财富，充其量不过是给制作游戏的素材带来了更多一点的可能性而已－－而且这些素材也未必有多少适合制作真正受玩家喜爱的游戏。

按照中国人的标准来说，美国的区区200年历史连中国一个朝代都不如，但是美国的游戏市场却是世界上最大的。而中国人所不齿的、所谓“受中国文化恩惠”的日本，在游戏史上的地位就更是举足轻重了。至于让某些人非常自豪的四大文明古国，对游戏的贡献几乎为零。不谈中国，看看埃及、印度，有哪一个是电玩的天堂(印度除了软件加工业之外毫无独立开发的能力，希望中国不要步它的后尘)？在历史和文化上有

西让玩友感到不满意了，但是这些东西却谁都难以改变。

或者，明确的说，这不是游戏制作方面可以解决的问题，比如说资金，大家抱怨国产游戏为什么要匆忙推出？很简单，不推出就永远推出不了……事实就是这样。

各位玩家可以仔细的看一看这个怪圈，恶性循环的陷阱。

1. 为什么没有钱制作游戏？因为没有大的投资商肯于投资。

2. 为什么没有投资商？因为没有人愿意在这样一个风险遍天的市场里冒险，他们知道会血本无归。

3. 为什么风险遍天？因为盗版市场太庞大，正版市场根本无力抵抗。

4. 为什么大家要买盗版？玩家也有自己的堂皇理由——因为国产游戏质量太差，我们不会买！

5. 那么为什么国产游戏质量差？因为行业没有钱，没有人材，没有前途。

6. 那为什么没有钱制作游戏呢？我们可以跳回到第一行重新开始了。

这个恶性循环就一直这样继续下去，大家都想改变，但是没有任何一个环节可以率先作出改变。于是就成了现在这个样子。

1999年，有很多游戏公司出品了很多游戏，但它们大多都没有在国外精品游戏的夹击下成功突围而出。于是，整个1999年，玩友们都在抱怨国产游戏公司为什么不争气，游戏公司都在思索如何能够活下去，在希望与迷茫之中，我们一同跨过了这个世纪。

这一时期的重要作品：

《烈火文明》

1999年8月尚洋推出的3D角色扮演作品，整个游戏感觉有点象《最终幻想Ⅷ》。《烈火文明》采取首先发放DEMO版的做法，在玩友群中获得了很好的反响，但是由于种种原因，加上系统要求

点来头的游戏市场，大概只有欧洲了。不过非常可惜的是，欧洲游戏业是全球三大市场中最弱的，也最不受开发商的重视。

游戏的标准只能有一个，这个标准不是什么文化性、教育性、本土性、中国化等等这些非常花巧的空谈。游戏的标准只能是游戏性，也就是国外所称的"GAME PLAY"。游戏要生存，就要好



玩，要有好的游戏性。市场是非常残酷的，除此之外没有其他方式可谈。游戏要有游戏性、要好玩，就要满足人们无尽的幻想。

主：你的回答非常激烈，可以感觉到你一贯具有的语言冲击力。也契合你一贯秉持的"游戏就是游戏"的理念。这个看似平常的观点可能是关于中国游戏业发展方向的战略性大问题。本土化，教育性，泛政治化，不仅游戏业有，其他行业，如足球、电影、歌曲等都存在一些相反的看法，真的叫人无所适从。

叶：现在的国产游戏的想象力实在贫乏得可以。不是整天绕在武侠圈子里出不来，就是陷入抗日抗美的风潮之中。不是说这种游戏做不得，我只是奇怪为何一谈到中国游戏，就一定要把三国、红楼、水浒这些东西搬出来，或者就是古龙、金庸、梁羽生。中国人除了打斗没有其他的生活了吗？中国人除了报仇没有其他的感情了吗？中国人除了武侠就没有正常的人了吗？为什么想不到在游戏中加重一些现实或者超现实题材的作品呢？如果真的那么看中游戏的教育性的话，我们是不是就一定要培养一大批冷血杀手或者战争狂人呢？

太高，游戏引擎不完善等问题，正式版再一次在市场上失败。

《江湖》

1999年2月，金智塔推出了他们进入国产原创游戏领域的第一弹——《江湖》，游戏为横版类型，战斗场面有点象格斗游戏，但游戏发行时，BUG很多。最令人无法忍受的是在那时2G硬盘还是主流配置时，这个游戏居然要用1.2G的硬盘空间。所以很多玩友把《江湖》和《血狮》相提并论。

《世纪战略》

1999年6月，逆火推出的《世纪战略》是一部六角战棋游戏，游戏效果相当不错，但市场推广不足，无声无息的出现，又无声无息的消失了。本游戏虽然中规中矩，开场的动画相当有震撼力，但游戏中的战斗表现却不能让人感到满意，再加上游戏类型的不流行，最终发行后给人感觉一般。

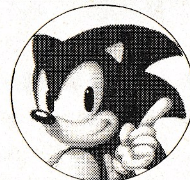
《自由与荣耀》

1999年8月，北京金洪恩电

我对本土游戏的这种说法非常反感。道理十分简单：现在的中国游戏业，本身连正常生存的起码条件都没有，如何担负得起"本土化"这个历史的重任？好不容易有点突破的东西，被这个大锤子一砸，马上就什么都没有了！

内外交困的国内游戏公司

人才流失，资金匮乏。社会对游戏业缺乏重视和理解，盗版泛滥，使国内游戏公司几乎没有存活的基本依附。



宣传炒作是强项

主：国产游戏每年的制作数量为多少？在全部正版游戏种类的比例是多大？

叶：对于原创游戏，我没有太完整的概念。基本上，象育碧这样的公司，在国内一年代理发行的不少于40种，明年可能还要增加到60种左右。这里的代理，除了一些国外的优秀作品，也还包括了一些由国内小型制作组开发的游戏。育碧是国内最大的发行商。其他的比如智冠或者第三波，也能保证大约每年20种软件的发行。新天地就更少一些，今年大概只出了10个游戏。这个就是我所了解的大概情况。基本上，我估计其中由国内公司制作的要占据所有游戏的60% ~ 70%左右（或者更高些），其比例是相当不低的。但是其销售情况也是非常可悲的，3、5千份已经是不错的数字了。

主：缺乏行业协会，连个基本的游戏产品数字都没有，实在有点那个。其实也不是什么太难的事，就是没有人愿意踏踏实实地做一点基本研究。在你看来，国内游戏业市场是否已经走上了正轨呢？相对国外而言，我们的市场最欠缺

脑公司第一次涉足游戏制作领域的作品，游戏的故事背景为虚幻的未来世界，类型为即时战略，整款游戏的图形效果非常好，采用了3D效果的引擎。为了解决3D游戏的视角容易引起玩家眩晕的问题，游戏采用了俯视图。另外，游戏的网络连线功能是国产同类游戏中较为优秀的。虽然和国外的产品依旧有较大的差距，但是游戏在技术上确实相当出色。

《虚拟人生》

1999年9月上市，是国内小组在境外资讯公司支持下制作的大富翁类的游戏，虽然看上去比较简单，但是游戏进行了很大的创新，游戏性相当不错，吸引了数量众多的玩家，是为数不多的口碑好的国产游戏之一。最令人吃惊的是，这部游戏居然吸引了很多20岁左右男性玩家。

《杀气》

1999年10月上市，正式上市之前叫做《杀气冲天》，是一个采

的是什么？

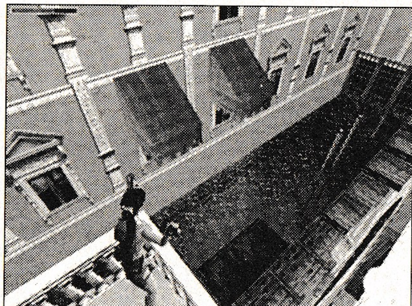
叶：这就是前面我所说的，我们现在根本没有市场－－或者最起码的，没有真正意义上的严格管理、遵循游戏规则的市场。在这种情况下，也就根本无所谓国内的游戏业。

主：国产游戏目前面临最大的敌人或是困难是什么？

叶：国内游戏所面临的问题可谓是内外交困。从内部环境讲，人才大量流失，没有足够的资金和实力，好的制作人员留不住，就做不出一定水准的游戏。从外部环境来看，国家对这个行业不重视、不认可、不支持，使得游戏软件的销售遇到了很大的阻碍，加上大量的盗版严重扰乱市场，国内游戏公司几乎没有存活的基本依附。实话实说，那些独资企业如果不是有着畅通的境外销售渠道和完全以外销为主的话，他们也绝对不会有今天这样的发展和规模。

主：国产游戏与国外游戏的差距，除了在制作本身的不足外，是否还有游戏包装、售后服务尤其是宣传策划等其它方面的差距呢？

叶：我觉得国产游戏在宣传方面的水平是够不错的了。“血狮”就是一个好例子。同样出色的炒作还有育碧的“千禧龙女”选美、“恐龙危机”豪华版等。奥美的“DIABOLA2”本来也可以在“优秀炒作奖”中分得一杯羹的，只是不知为何最后砸了自己的招牌(笑)。不过售后服务就实在是有够差－－确切地说，绝大多数开发商根本就没有考虑到用户买下软件以后的事儿。至于包装，在低价策略的影响下，你还想怎么样呢？28元的游戏有个盒子装就已经很不错了，要想国外软件那样的硬壳大盒、超值附赠，等软件公司良心发现吧！(笑)不过最要命的还是产品本身的质量不行。现在的国产游戏已经给人这样一个思维定势：为什么这个游戏售后服务差呢？因为包装差；为什么包装差呢？因为游戏差。对于国产游戏来说，优质优价简直是天方夜谭——事实上，开发商想“优价”也优不起来，因为产品的质量根本无法保证。



用即时战斗方式的RPG，游戏中超大的拟真老北京场景成为游戏最重要的特色之一。当时的D盘市场中很多合辑中都有这个游戏。

《光荣与梦想》1999年12月上市，是火狐狸工作室加入翰林汇后完成的大富翁类产品，产品中融入了很多策略游戏的成分。

主：在国外优秀游戏软件，尤其是汉化作品的不断增多，是否给国内原创游戏带来了更残酷的竞争环境呢？

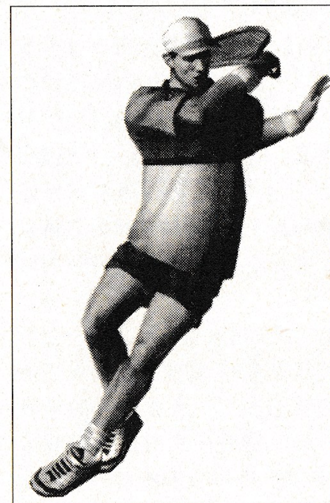
叶：毫无疑问，这是当然的了。我已经说过，游戏其实不必要过于强调什么本土化、什么中国特色，关键是要好玩。国内卖得最好的软件是日本CAPCOM的生化危机2，15万份的销量可以甩剑侠情缘几个跟头。本来国内玩家最大的障碍就是文字和语言，如果那些大作(无论是PC游戏还是游戏机游戏)都有了汉化版本，国内的原创游戏的日子就更难过了。

实际上，哪怕是在有语言障碍的今天，国内原创游戏的日子已经不好过了(笑)。玩家居然会为了国外的游戏而学习外语，在钦佩他们的毅力的同时，不得不向国产游戏的可悲发出叹息。

最缺乏游戏策划人员

主：国内业界中，从业人员的学历背景以什么居多？现在的制作单位是否对人才的录用已经有了一个比较统一的标准和要求了呢？

叶：由于游戏业这个行业的特殊性，在国外来说，除了程序员之外，并不需要对应聘者的学历过于看中。因为游戏业更看重的是创造型，而不是简单的复制生产。我觉得这对于国内游戏软件开发业来说就更是非常重要的了：因为众所周知的国内教育体系，你很难相信一个传统意义上的好学生能够有多少创造能力(尤其是做游戏设计的。好学生往往不懂的生活和娱乐，也就无法设计出好玩的游戏)，反而倒是一些所谓的不认真的学生可能会有所突破。比如说香港的名导程小东是文盲，但这完全不影响他用电影语言来表达自己的感情。当然这是相当极端的例子，现在许多软件公司还是非常注重学历，这大概是公司一贯的作风所至吧(笑)。不管怎么样，这些公司对于能力的要求是非常高的。关键还是要能够体现出自己的真正价值。此外，外语(主要是英语和日语)口语和写作的水平也将成为决定聘用与否的主要因素。



主：在日本，游戏业内人士基本上是从专业学校中学习出来，并从很高的筛选率中生存下来的一个群体。在国内是否需要形成这样一个机制呢？国内业界是否会面临人力资源告急的困境？



←小侃排版都累了。真羡慕叶君呀！能在一个宽松的氛围中工作固然好，但我们更希望游戏的环境能够宽松一些。

叶：日本的游戏学校，是在日本这种特殊环境下出现的产物。个人感觉，我们未必有完全拷贝的必要。因为从全世界的角度来说，也只有日本这一个国家，是真真切切地把游戏当一回事来好好干的。欧洲甚至美国，对游戏的热情也还远远不及日本，也没有那样专业的游戏学校。

当然，从长远来说，有这样一个学校的好处是很多的。就象我们开设了电影学院之后培养了一大批优秀的导演和演员一样，游戏学校对健全游戏市场、促进游戏产业的发展绝对是有好处的。只是，在目前情况下谈论这个问题，意义不大。此外整体上，国内业界仍然处于仿制和来料加工的原始阶段，除了个别需要创意的位置之外（比如游戏策划），暂时还不会缺少那些“工人”（美工、动画、程序员）。至于员工的素质问题，个人感觉，通过一定的公司内部培训，也可以较快地解决。

主：国内业界目前最需要的又是哪些方面的人才呢？对有意进入游戏界的青年而言，我们对他们的要求又是什么？

叶：应该就是我一再强调的游戏设计师，也就是所谓的策划了。将来的发展需要大批的优秀的策划人才，但是很遗憾现在我们还无法找到这样的人才金矿。

如果想加入游戏公司成为一个称职的设计师，广博的游戏知识是少不了的——这里的游戏包括了游戏机游戏和个人电脑游戏两方面。此外，想象能力和创意也相当重要，在批评一个游戏的同时，还应当能够提出改进的意见和建议（基于硬件限制的基础上），同时还要懂得享受生活，在电影、音乐、文化方面有一定的造诣。优秀的写作水平和外语水平的高低将直接影响到能否流畅地表达出自己的概念和想法，这也是不可或缺的。

当然这是一个优秀游戏设计师的标准，前面已经说过，国内目前有这样水平的游戏设计师不到两个手掌。对于一般的公司和项目来说，能够满足其中的大多数便已经足够了，其他的一些诸如艺术造诣等等，还可以通过后期培训来培养。

主：你最喜欢的游戏（PC、TV）是哪一个？为什么？

叶：如果单说一个的话是不是太少了？（笑）不过我想如果说有游戏真正给我带来了感动，那样的游戏恐怕也是不多的。在console游戏中恐怕只有忍者龙剑传、FF8和樱大战这三个（这里所说的都不是系列），PC游戏则非C&C莫属。我想它们能够吸引和感动我的，主要就是情节（C&C除外，它的魅力在于是第一即时作战游戏），相信玩家们用以鉴别游戏的好坏，也大多是基于这个标准吧？

主：最后一个问题：与欧美、日本、港台、韩国相比，目前中国游戏水平应该如何定位（特指PC GAME）？相当于它们的哪一个阶段？差距主要在什么地方？

叶：说老实话，我实在是不敢比（笑）。基本上，如果单指pc游戏的话，国内的游戏水平基本上与韩国相差2年左右，与港台基本持平。与日本欧美相比……至少有5年的差距吧。这应该是比较客气地说法了，而且是拿国内的最好作品作的样本，不是平均水平。差距就是我所说的，主要集中在美工、动画和游戏设计上。

国产游戏回顾

2000年

今天

这节是本篇文章的结尾。

但是并不是令人欣喜的结尾。

2000年4月16日，在尚洋电子的内部会议上。尚洋正式宣布尚洋电子将退出电子游戏制作业，同时，原尚洋电子多媒体事业部就此解散，其员工各奔东西。至此，中国第一代游戏制作公司，几近全军覆没。

很想给大家讲述一个圆满的结局，就象很多英雄电视剧或描写IT英雄的文章一样，主角走在光辉的大陆上，但是没有，因为事实不是如此。国产游戏业，在中国人的期盼中，竭力支撑却又颓然倒地，再撑再倒，再倒再撑，所有的人都在看着它费力地站起来又倒下去，都在呼喝着，但上去帮忙的人却不多。

未来如何，无法预测，虽然知道国内的游戏开发业在混乱的市场下仍然可以继续成长，但不知道中国的游戏制作业前途会如何。

目前为止2000年上市的主要国产游戏包括：金山公司的《剑侠情缘Ⅱ》、创意鹰翔的《独闯天涯》、金智塔公司的《幻想西游记》、明日工作室的《虚拟人生Ⅱ》、猛犸工作室的《迷之宠物》、烽火工作室的《烽火三国》、联盟工作室的《封神演义之英雄无敌》……

连载之四

前导 游戏拓荒路

作者/边晓春

前文围绕前导公司的第二个游戏作品《赤壁》介绍了当时的一些想法。《赤壁》开始制作的时间是1996年7月。

4 前导公司中期 —《水浒传之聚义篇》

游戏《水浒传之聚义篇》

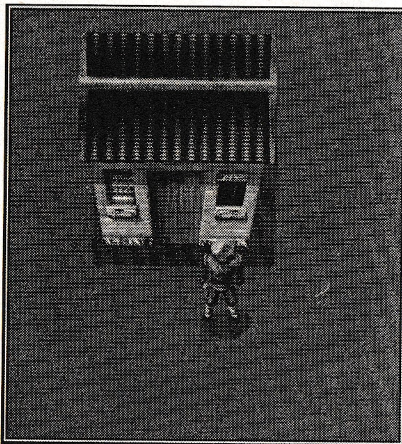
将中国古典文学的四大名著制作成游戏，是我的梦想之一。前导公司成立以后，我一直在作相应的准备。但限于实力，只能从条件相对成熟的《三国》系列开始。

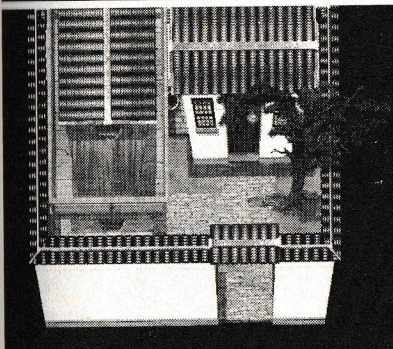
1996年的初夏，在《官渡》即将完成制作时，我们开始着手为制作《水浒》作准备。

最容易解决的问题是主创人选：谢深(Shēn)*注担任主程序员，金增辉担任游戏设计。在《官渡》的制作中，谢(shen)与刘刚一起立了大功。两人都愿意作为主程序员承担新节目制作，心气很高。《赤壁》由刘刚负责，谢深(shen)正好制作《水浒》。早在先锋公司时期，金增辉就表现出在游戏设计方面的能力。前导公司成立以后，他一直在门市做销售，接触到很多游戏软件，更加了解市场需要，希望能在新节目制作中一显身手。

最不容易解决的问题是资金，当时没有能力同时支撑两个制作组。解决问题的思路是：面向海外市场，希望能与《官渡》一样，在开始制作之前就得到来自海外的资金支持。而要做到这一点，就要靠足够新颖的设计立意。

立意之一：是借助同名电视连续剧的市场效应。当时，我们已经通过制作《官渡》与中央电视台建立了良好的关系，且已得知大型连续剧《水浒传》将在97年年初开拍。如果能在我们的游戏作品中使用剧中人物的形象和格斗画面，且与电视剧同时推向市场，将有力地支持该作品的销售。





立意之二：是比较新颖的游戏设计。当时，以水浒为题材的游戏尚不多见。在中国大陆仅流传过一部8位游戏机上的日文SLG水浒游戏。从游戏设计的角度究其原因，主要有三点：

1. 水浒的丰富多彩的故事，应该用RPG或AVG表现；但人物众多、每个人物的故事相对较短、故事线索复杂、战争场面宏大，远非现有的RPG或AVG所能包容。
2. 在水浒的中后期，战争较多，应该用SLG表现；但单纯的SLG又不能充分表现水浒的人物和故事。
3. 武打是水浒人物的主要特色，应该用ACT表现；但单纯的ACT过于单薄，ARPG又受限于RPG的设计困难。

点评11：

> 从计算机技术的角度看，RPG游戏是一种由事件序列驱动的仿真系统。单线索的故事情节是由一个串联的事件序列描述的，而多线索的故事情节则必定与多个并联的事件序列相对应。我们在《水浒传之聚义篇》中已经突破了单线索情节的RPG传统模式，但这远远不够。我认为，应该能用更加复杂的事件序列结构去描述更加复杂而动人的故事。

总之，以现有的游戏模式，都不足以较完整地再现《水浒》原著的风采。

公司中期

我们的设计立意主要有以下几点：

1. **整体结构**：以多线索RPG为主要游戏框架；以实拍画面表现主要情节；以战棋型SLG表现多人战斗。
2. **内容安排**：拟分为三集：《聚义篇》、《征战篇》和《终结篇》。前两篇基本上按照《水浒传》小说的线索，以三打祝家庄分界；《终结篇》则主要参照民间传说，实现斩尽贪官的辉煌结局。主要人物在前集的个人参数可以带到后集。
3. **突出情节设计**：力求将水浒引人入胜的情节贯穿整个游戏，且按照原著的风格增加大量故事或情节。

上述构想很快得到积极响应。1996年8月，我在东京拜访了一家著名游戏软件公司，初步确定了合作制作《水浒传之聚义篇》的要点。《合作协议》在秋天签署后，第一笔款项也随之到帐。钱虽然不多，但对员工和公司董事会的心理作

*注：由于字库限制，我们无法正确输出人名，故以“深”作代替。

用很大。公司股东在97年的旺市之际给与了充分的资金支持以后，制作《水浒传》的所需资金已经没有任何问题了。

《水浒传》制作过程的前期还是顺利的：

* 前期设计在96年顺利完成；
* 美术工作在97年展开，主美术师先后由张莱和纪峥担任；
* 与《水浒传》电视剧组正式签约，人物形象和动态画面的制作如期进行；
* 到97年5月，东京城的场景和林冲分支在东京城的情节都已经制作完成。

按计划，《水浒传》应该在97年秋季上市。但由于电视剧的上演时间推迟，我们的游戏作品也只能随之推迟。本来，这对于节目制作是有利的。然而事实却是：我们的作品未能在电视剧播出的黄金时段同期上市，而且错过了春节前的销售旺季。尽管我们采取了低价策略，试图刺激低迷的市场，也仍然无济于事，销售数量远未达到预期指标。

另一方面，由于在制作后期赶进度，制作质量出现了若干问题，相当多的前期设计未能实现。这不仅在零售市场造成不利影响，而且未能获得主要整机厂商的捆绑销售订单、失去了当初由《赤壁》打开的捆绑销售的有利局面。

《水浒传》的严重拖期，除了有一些客观原因以外，主要的问题在于管理。我当时虽然有些感觉，但并没有看到事情的严重程度。后来，我离开前导公司以后，曾经在网上读过一篇文章。这篇文章的作者匿名，但显然曾经是前导公司的员工。他尖锐地批评了前导公司当时开发组内的管理秩序。文章的全文抄录在下面：

国产游戏开发者

也许 ... 也许 ...

我参加过一个叫做《水浒传聚义篇》中文SRPG的后期制作。但愿这没有原前导天道工作室的“国产游戏开发者”...

为了测试这个游戏，过了半个月睡醒了就玩，玩困了就睡的日子，包括年三十和春节的7天假，我天天在公司玩这个 ....BUG。

他妈的制作组也好意思管那东西叫“测试版”！

我们几个从各部门抓来的测试根本是陪着游戏的主程序和策划把制作组的活凑合着干完。

我们玩到一个地方出BUG了，程序就改。

只要我们走一遍没BUG就算过了，万一没碰到的就活该玩家倒霉了。

对BUG的要求也越来越低，最后





←这种具有民族风格的人物不知到现在还能否吃得开呢？

是只要游戏能进行就行。

要不是当时播水浒电视剧，那BUG能卖7000套？

接着我就被媒体里的朋友骂了个狗血喷头，CBI的蚂蚁为此号称再也不写攻略了，一想就恶心(原话)。

虽然大家在那些媒体里看不到反面的文字，如果看到就是我失职了，对不起了玩家们:)

我不知道别的公司或制作组是不是这样干的，反正前导是，所以倒了...

把一个月的工作量报成半年的，5个人能做的活要10个人做，半年能完的游戏做上一年，如果是1个月的进度就玩3个星期游戏，凑合1周交差 ...

凡是在国企中被抨击的现象在国产游戏制作组都不能免俗。

也许他们可能才华横溢，也许他们可能做出世界上最好的游戏，但实际没有，就是没有 ...

未来，也许吧。

我相信，他说的都是真的。但令我非常羞愧和愤怒的是，这样的事情竟然就发生在我的眼皮底下。记得那天我想的最多的就是：如果当时我知道了这种状况，我一定会知道如何采取措施。但是后来，我经常反思的问题是：自己管理公司的指导思想是否错了。

我一直认为，软件开发，特别是游戏软件开发，具有两种截然相反的特性，分别对应着两种截然相反的管理方法。

* 首先，游戏软件的开发过程是一个创作的过程。开发人员需要一个相对自由、相对宽松的环境。
* 同时，游戏软件的开发过程也是一个生产的过程，有工期、质量的严格要求，需要监督、测试、管理。

在一个公司中，只能有一套管理制度。要在同一套管理制度中融合上述两种截然相反的要求，就只能是把握一个“度”。对于不同风格的公司主管，就有不同侧重的“度”。

我的做法是，在不同的时期、对于不同的员工，掌握不同的“度”。例如：在产品的早期策划阶段偏松些，而在后期的集中制作阶段则偏严些；对于自觉性高的员工偏松些，而对自觉性较差的员工偏严些。多年的实践证明，这种方法是有效的。

但是，为什么在前导公司出现了上述问题呢？在先锋公司时，我负责的开发中心也有数十人，项目难度并不低，

但那时我不负责公司的市场工作和全面管理。在前导公司的早期，我开始负责全面工作，但当时人员较少，且大多已经合作多年，管理工作相对容易。从96年9月开始，受公司董事会的委托，我花了相当多的时间做融资工作，起草了大量文件，肯定影响了公司的管理工作。97年上半年的旺市推动前导公司进入了快速扩张期。当时也认识到公司在管理方面的薄弱，采取了若干加强管理的措施，设置了若干管理岗位。但现在看来，这些措施的成效并不显著。我的责任在于，在授权以后，对中间层的指导和监督不力。无论是抓制度还是抓干部，都没有抓紧。

一．在制度方面：我曾经在97年初要求公司开发部拟定一份开发过程的管理制度，参照《微软的秘密》中披露的原则。但十分遗憾的是，这份重要的文件一直未能完成。

二．在干部方面：哪个部门或开发组的领导人的管理能力强些，这个部门或开发组的内部秩序就好些，反之就差些。这说明，公司领导对中间层干部的指导不够、监督不力。

我自己的另一个问题是，明知道有些工作不该自己做，也不好意思拒绝。例如，融资工作原则上是董事长的责任，不应该由公司总经理承担。而实际情况是，我们的董事长是一位风险投资家，同时管理众多项目，非常繁忙，根本无暇顾及我们这个小项目，董事会明确指示我负责此事，我为此耗费了大量时间和精力。虽然融资工作取得了相当进展，但在公司管理方面付出的代价也相当沉重。

点评12：

使用风险投资的中国高科技公司大概都会碰到类似的管理问题。不是这些创业者或风险投资家不知道管理工作的重要性，也不是这些人不会管理，问题在于，他们从事的行业太新了，市场、技术、管理、融资，几乎每个方面都是在做前人没有做过的事情，而在每个方面都不允许出现重大失误。前导的教训在于，当你发现了自己在一个方面的重大缺陷时，就要放慢脚步，去寻找弥补缺陷的有效办法。否则，必定有一个灾难在前面恭候。

如果说，《水浒传之聚义篇》是败在管理上，那么，与之形成对比的是，前导公司在97年制作的另一部作品《西游记之齐天大圣》的管理工作却相当规范。

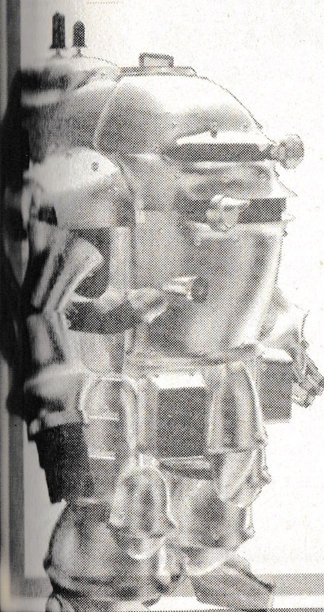
游戏《水浒传之聚义篇》





太正风情记（下）

文/Silence





文明开化以来的五十余年，时间为太正时期——

帝都·东京，蒸汽机产生的朦胧雾气，将这流淌了千年东方文明的古老之地，染上一道新的光晕……

OPENING 檄！帝国华击团

作词：广井王子　作曲：田中公平

演出：横山智佐(真宫寺樱花)＆帝国歌剧团

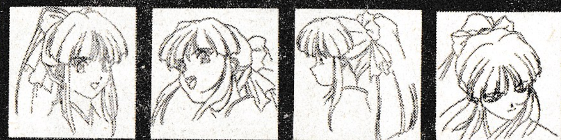


刺破天空的 黑暗的咆哮 振荡不宁的帝都
爱之歌 高高响起 一跃而起的战士们
就算是心灵 都好像钢铁 勇敢武装的少女
将邪恶一击打散 正义之光 闪亮天际
向前进 光速一样的 帝国华击团
大声唤 努力冲击 帝国华击团
街头的灯火 慢慢消去 威胁扑来的帝都
彩虹之色 尽情渲染 一跃而起的战士们
在那晨光中 充满激情的 光明照耀的少女
将邪恶一举消灭 正义之光闪亮天际
向前进 光速一样的 帝国华击团
大声唤 努力冲击 帝国华击团
向前进 光速一样的 帝国华击团
大声唤 努力冲击 帝国华击团

第三幕　浪漫阐释

所谓"太正浪漫"，主体是浪漫两字。为这款游戏颠倒不已的玩家，不管是以何种角度切入（说实话，作为S·RPG，战役部分有些薄弱），首先都应该是魅于那种风情吧。娱乐媒体，如果不是刻意忽视商业价值，那么在定位上不可能会故意很深刻或过偏，按照大众的普遍审美，对于浪漫是不会有心拒绝的，更何况这款游戏面对的主要消费层是少男少女呢？

已经用了很长的篇幅分析过每一个人物了，那么不妨从其他的一些方面来看看，是什么因素来构成洋溢于游戏之上的"浪漫"。



一、浪漫主义与唯意志论

有关于浪漫主义何时起源，基本理论是什么，一般高中以上的学生都能烂熟于胸，不容在这里多费口舌，只是探讨一些约定俗成的哲学原理。

首先，浪漫主义是一种人本主义，即是以人为本的哲学理论，把人当作哲学研究的核心。出发点和归宿，主张抽象人性，赞美或夸张人类的精神力量，在世界和个人的对位关系思考中，肯定人类个体小我的支配。表现在娱乐作品中，即肯定人本价值，以心灵的突破作为客观世界适应的圣体。

准意志论，十九世纪以叔本华、尼采为代表的现代人本主义美学，极度贬低理性，认为世界的本质和原动力都是一种非理性的"生活意志"。体现在娱乐作品中，就是以唤醒"小宇宙的爆发"，而突破作为唯物外象的人体的限制。

为什么会牵扯到这些问题上去？是因为要证明这是一款"人"的游戏（其实游戏大抵如此），玩家必须要有人本的自觉，随时注意角色的情绪，信任角色的精神能量，欣赏角色的价值体现。这一切，构成了《樱花大战》全部的游戏因素和游戏性。

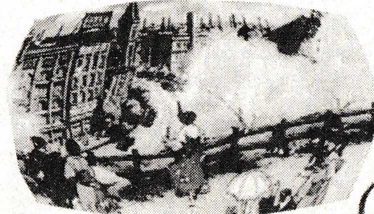
作为客观外物的世界，在现实生活中根本不可能如此简单地受控于心灵勃发，唯独在全面的幻想里方能实现。美起源于人类自我的价值认定，在这款游戏中，就是以角色个体，玩家意识的价值来展现美、体会美，这是浪漫之根本。

二、链状结构

首先由于游戏进行方式所限，对于戏剧结构一般不可能像某些文学作品那样打乱叙述顺序，前后乱序穿插时空，一般只能做到"章回小说体"的传统叙事方式。用大家都熟知的说法来讲，便是严格遵照"起——承——转——合"。

明白了这款游戏的戏剧张力的主体在人而不在主题后，我们也能很容易的得出一个结论——为了围绕每一个人物形象所必有的描述包装——所以也形成了一个个相对独立的短篇故事，再用主线来加以贯穿，成为链状结构。戏剧的感染力在于悬念，但针对人类的心理，悬念只会逗留在心理的"暂存区"内，不能允许悬念时间的过份延长，因此每一话都相对给出一个结局，同时以副线的形式来延长主线，这也是许多动画片所采取的作法。

我们已说过，浪漫主义是一种人本哲学，强调主观点，表现于作品，就是强调以人为主，时刻为凸现人物性格服务。下面就让我们来看一看四个部分是如何贯彻这条准则的。



起 故事的起源，开头。在游戏中体现于人物的登场，或称亮相。实际生活中十分强调第一印象的作用，在艺术作品中也同样如此，第一面和第一句台词马虎不得。当然，在人物关系明了的前提下，有几句话会先交代主线，这是为照应游戏的整体性。实际上并不是当前一话的真正起始，算是个前序。

一般在这一阶段，是要保持一定平缓的。因为如果将兴奋点设定于此，会影响到以后的发挥，尤其是中心部分“转”作用的削弱。当然，有时为了适应人物性格，也会在上场时即设定冲突，比如织姬的大闹欢迎会。但这也不与前面所说的冲突，只能是兴奋点的“起点”比较高，有待以后进一步加强，比如织姬遇见和拒见父亲便是。

同时，每一话明朗的开局也适应着主体风格的要求，从音乐、从对话都是较为“浪漫”的哟。

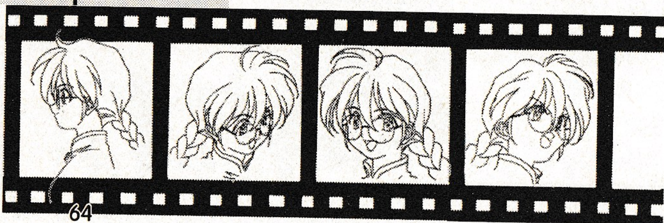
承 故事的展开段，在节奏上更趋向缓和。由于游戏的设定，这一部分顺理成章地成为了集中体现游戏性的段落，俗称“追妹仔时间”。同时，加强人物性格也是很重要的，有一些小矛盾，有一些小磨擦是必然的过渡，作好情绪准备，用一串小浪花去等待大的狂风暴雨。

转 故事的中心部分，最重要的段落。在这里，是戏剧因子积累达到了质变时机，或者已完成了“延长游戏时间”的过渡段作用，便要求有一个突变。在游戏结构上，是交代进入战斗部分的前提。

应该值得注意的是，在这一部分中，为“追妹仔”而服务的选项也相对减少，体验着主人公的焦急的高潮，玩家从形式的代入被稍稍拉回到旁观座位上。这足够说明，这一类的游戏不会允许过份的自由度，不会产生像やるドラ系列那样的以用选项来改变故事的情况。既定的内容中心不会变，既定的人物广延性可以让玩家感受但不容受控于其。其实，从游戏这类媒体的特质上也符合这点，玩家是始终要求代入游戏的，兴奋点达到了绝对高度，代入度则略有下降，因此必须引渡到战斗部分，这是不可不为的。

合 战斗结束，矛盾收拢，玩家又可以回到观赏叙事上来。在这里，人物的性格冲突与矛盾达到了转变和完成，所要加深的，也只是胜利成就感和有了情节内涵的人物感染力。

这一部分几乎都是一样的，有着一个光明的结局，也不会很长，用“次回预告”的形式作好章节之间的过渡，是对玩家的情绪进行梳理，保证回到较为平缓的节奏以进入下一话。当然了，为了照顾疲劳度，敬请玩家SAVE，关机，睡觉。



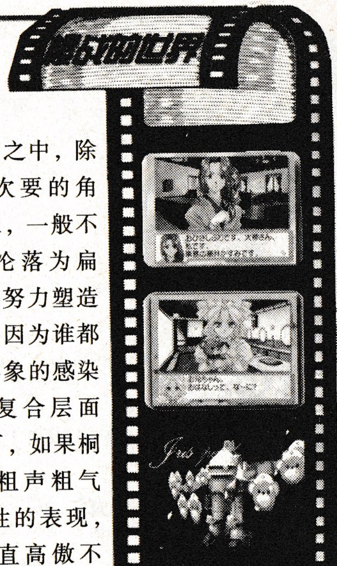
三、性格组合



不管到什么时候，人文关心的是人，在游戏中也同样如此。《樱花大战》的全部魅力架构在丰富多彩的人物身上，如果没有这些性格鲜明的人物，这款名作将土崩瓦解，巨柱顿地。

在刻划人物方面，也有自然的人和社会的人两种思路，如果是在商业作品中，则以自然的人为宜，即充分展现人物的性格、感情以及其个体固有的特质。如何塑造好人物的性格，一言以蔽之，将性格类型组合，形成复杂的魔方结构。

在文学理论中有所谓的扁性性格和圆性性格一说。扁性性格即较为单一直观的性格类型，是好是坏一清二楚，是喧哗是内向彼此分明。比如民间戏曲对角色的塑造即是如此，甚而至于运用脸谱化而使观众一眼分辨出忠奸良善，在心路发展的过程中趋向于静态。而圆性性格则是在层次构造上较为复杂，不会局限于一种特质，比如大好大恶不妨，加上一点对父母的孝顺，或者爱护小动物这样一些看来不相容的第二性格因素，则会使形象更细腻一些，人物的心路发展有着变化的前景，趋向于动态。



文艺作品之中，除了一些极其次要的角色或过场群像，一般不会允许人物沦落为扁性性格，而是努力塑造成圆性性格，因为谁都明白，文学形象的感染力即在于其复合层面上。设想一下，如果桐岛完奈一直粗声粗气没有一点女性的表现，如果织姬一直高傲不近人情，那么想来玩家也很难产生喜欢之情，甚至会厌恶。如何组合性格，即将各种性格类型抽取出来，加上标签，然后做加法。比如我们先列出以下一些类型：

A. 善良　B. 坚强　C. 热心
D. 冷漠　E. 开朗　F. 封闭
G. 活泼　H. 骄傲

将这些性格两两相加，甚至于多个组合即构成了具体的人物性格。樱花是A+B+C，艾莉丝是E+G。如果相近的性格叠加，我们可以称之为正加，但如果较远甚至是冲突的性格呢，可不可以反加？试试把A和D相加（或C加D），这岂非是蕾妮，E和F相加呢，这又是织姬的一面。人性是一部厚到无边的大书，其复杂程度不是每个人都能想像的。要塑造有内涵的性格，第一要义是复杂。当然了，也会有单纯引发的快感，但比起体会到人物身上的另一面而

引起的喜悦，实在是不可同日而语的。

但这样的加法只是简单的加法，用什么加解决了，如何加才真正能体现制作者塑造人物的水平。比较 出的方法是调动戏剧结构，以外力和内力相接合的手段去推动人物性格复杂面的展示。比如织姬，眼高于顶，不通人情可能会给玩家留下不太好的印象，热爱艺术又表达了其性格内在的另一面，等到故事展开高潮凸起，才慢慢剖析开她性格的真正内核，因为受过刺激所以方才在心理上长出D和F的表皮层，玩家对于她的印象也瞬间改观。联系到前面所说，形格的反加而调动起的戏剧冲突，正是故事欣赏性的所在，也正是人物传神的原因所在。

有一句话“林欲静而风不止”！在这里，林可指性格，风可指人物经历，欲静而未静，未静而实静，性格组合这块魔方，神秘处和魅力即在于此。

四、煽情手段：反差与重复



反差不用多说了，性格组合的方法中包含了一部分原理，简单说来就是欲黑先白，欲擒故纵，顺理成章没有变化的故事，不讨人喜欢。

至于重复，则是一个艺术手段了。可以是反复强调的口头禅，可以是类似的场面，也可以是相近的情节，其作用是深受众时物象感知，形成较为确定的认识。

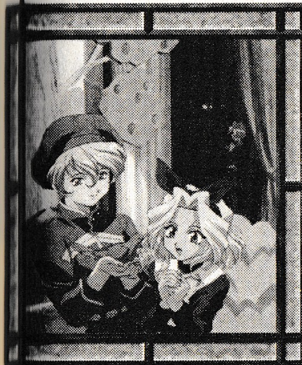
但这只是最低级的运用，要使戏剧故事产生立体感，则必须对其内容“偷梁换柱”，貌似而神不似。王朔有一部小说《一半是海水，一半是火焰》，在总体布局上即采取了这种方法，类似的历遇，类似的关系和类似的细节有机复制，但因为时间场所的不对，故事发展的因果有先后，就产生了更深一层的感悟，物是人非或物转星移而前情依然，极尽浪漫。在这里有一个简单许多的例子，2代开场依然在樱花漫天的公园中遇见樱花，依然还是如樱花一般烂漫的笑容，但有了一代的故事和情绪积累，明白这两份详和之间隔着一次又一次生死考验，熟悉的感觉涌来之时，闻声先动人。当然了，在煽情程度上远远不及那部小说。

其实，重复之间也同样包含着反差，这是戏剧矛盾化所要求的。比如2代新年欢庆上，神崎和桐岛两个人又一触即发，习惯性的吵架



来用此加强场面的和协(注意，反而表示了花组的和协)气氛。另一面，在中间交代过两人感情甚笃，如此一来，玩家不仅会心一笑，更是为其深厚的友情感动。友爱↔相性恶，二律背反的运用取得了效果。





五、低浅

一　咦，搞错了吧，把低浅当成构成浪漫的优点？

不，不认为这样的说法是错误，甚至于说成“低俗浅陋”都不为过，但前提是恰好到位的艺术包装。

游戏，由于其娱乐媒体的性质先天规定，一般以健康向上为宜，不外正义公理和未来。友情和爱情，则作为先于第一位主题发生作用的第二主题普遍存在于动漫游戏作品中。玩家是很容易发现这款游戏每一话相差不多的戏剧模式，在友爱和信心的作用下正邪消长，在风霜雪雨和坎坷路途中使人物走出困惑的心路，可以简单概括每一话。

是否需要给游戏加上深刻的内涵，不在于原则，只在于取舍。如果游戏的主题引发玩家对于更深邃的哲学问题进行思索，会因此削弱对人物魅力的注意度，作为一款商业化游戏软件，实在得不偿失。甚而至于，为了得到人物形像的广延性，还必须刻意拒绝悲剧架构。“死”，是一种极好的煽情手段，美感产生于美的毁灭，怜悯之中夹杂对角色心理上的珍惜，君不见，飞身扑救，以己换人的戏份屡见不鲜。但是，如果一代结尾花组队员们真的一个个只留下笑容就此远去，难道可以适合乐观向上的基调吗？商业未必每分每秒都拒绝深沉，只是更重要的是受众接受的心理。永远有希望，才永远有购买的愿望，不然，逼得像吉斯那样一次次复活，多少有些无趣。

不过，顺带而言，为了商业的需要，在二代安排大神远去巴黎，多少有点牵强。真不知道是为三代铺叙在先，还是三代追加在后，结束得有些牵强和不自然。和人物塑造一样，商业化的戏剧构造一般也是个圆的结构，以喜剧开场，以大团圆结尾，现在多出了一个角，显得有些无奈。



六、外延与复制



《樱花大战》的成功，除了制作的优秀外，其次便是商业设定的突出。性格特征鲜明，便于产生情感诱因，也容易形成商品化的广延。如前所说，这样的游戏不会太过深奥，虽然每一个人物都具有多层结构的性格，但整体不会过于复杂，如此方便开发成其他作品或商品，毕竟在这里是外表重于内在的。

周边文化的形成，并不单单因为消费者收集癖和"独占欲"所引发的"灾祸"，更重要的是一个良好的设定诱发玩家的感情投入，并以其它商品的形式来复制这种诱导，以此产生额外的消费行为。而且产生消费行为的同时，等于是消费者本身在复制这种感情投入，层层推动，变得根深蒂固，成为商品奴仆。

太正浪漫堂的开设，"帝国歌剧团"每年的真人演出，将这种情感复制带入了现实生活，虚拟仿真双向推动，不容爱好者有逃逸之机，也真是够狠的。同样的道理也体现于声优的走红和电子偶像的产生，复制不是简单的量的积累，反而是等待或加强受众"盲目拥护"的质变，这一点恰是我国娱乐媒体该学习而一直难以学习的。

另外，太正的风情也在于走入了玩家生活，现代文明虽然势不可免走向了浅薄，但换来的却是简单的浪漫。

第四幕　次回预告



海风，吹散了一天一地的霉色，将倦意驱散。我拾缀起行囊，踏上香都之路。薄雾分合，我感受着双肩的重量，就仿佛背着对一起奋斗了两年的同伴的怀念，以后在巴黎的日子，不知道还会遇上怎样的战斗，怎样的人。

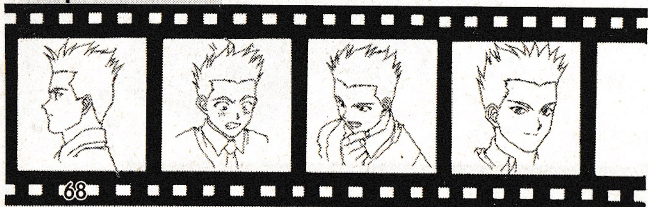
我，大神一郎，原帝国华击团花组队长，于太正十五年被调任帝国华击团海外所属巴黎华击团，担任巴黎花组队长。

新的歌剧，将在巴黎上演，在花香之中旋舞出新的风情。

新的敌人，将在地底出现，在冰火之中爆裂出新的危机。

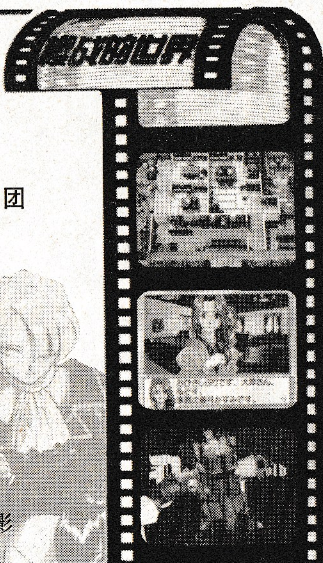
《樱花大战3》，2001年春隆重上演。

欢迎你来到巴黎，大神队长。队员格莉茜娜，艾莉卡、科卡莉卡、北大路花火、罗贝丽娅致敬！



ENDING 梦的延续

作词：广井王子
作曲：田中公平
演出：帝国歌剧团



让这场梦一直一直延续
我的爱恋 燃放光辉
逝去的时刻在胸中久久深藏
歌唱吧 来歌唱 对你的思念之歌
让这场梦一直一直延续
我的爱恋 燃放光辉
生活的证明在胸中散发热量
无论何时 无论何时 成为重要的意义
这一场场的相会 就像是奇迹
如果真正的紧闭双眼
永久之梦 伴随温柔的歌 徐徐出现在回忆中 两个身影
歌唱吧 来歌唱 让梦延续
在高歌中感受爱的喜悦
歌唱吧 来歌唱 让梦延续
飘在四周的充满信心的明日之歌
让这场梦一直一直延续
我的爱恋 燃放光辉
美丽的春天 烂漫开放的花朵
跳起欢快的舞 一个灿烂的世界
这一场场的相会 就像是奇迹
如果真正的紧闭双眼



永久之梦 伴随温柔的歌 徐徐出现在回忆中 两个身影
歌唱吧 来歌唱 让梦延续
在高歌中感受爱的喜悦
歌唱吧 来歌唱 让梦延续
高高升起 怀抱双肩 为明日而歌
歌唱吧 来歌唱 梦将要结束
感动的泪水 温暖我的脸庞
歌唱吧 来歌唱 梦终将延续
不要说出再见 因为我们还会相会
啦啦啦 啦啦啦啦啦啦……
歌唱吧 来歌唱 让梦延续
不要说出再见 因为我们还会相会
春天的讯息将一直吹送
这一场梦将一直延续
美丽的 帝国歌剧团

责编：彩火·阳

业界新贵

SCE的游戏王国

编辑部最近来了几个新人，从此对厂商的评价也会更全面和客观了（终于可以将不懂游戏的无类剔除了）。对于此次重意，彩火认为SCE毕竟是目前业界的龙头，虽然她的游戏制作功底还不深厚，但目光独特，而且夹挟游戏主机在玩家心中的强大心理优势，获得这个分数也不能算是高分的。同时，对于玩家SCE认识的反差也很大，有拒绝发表意见的，也有被我强迫从满分降到9.5的（新人WP：强烈抗议霸权！#￥%）……

本部重议

	威力指数	重议结果
天师	——	8.25
S·P	8.0	
PERFECT	8.0	
彩火·阳	7.0	
WP	9.5	
七支剑	8.5	
风林	8.5	

外行？内行？

矛盾造就的业界新秀！

机遇：从一无所有做起

的确应该奇怪，虽然SONY是一个在家电、音乐行业的行家里手，但能够在原本就已经混乱不堪，竞争激烈的电玩界从无到有，直至迅速成为龙头老大，真是堪称奇迹了。迄今为止，尽管SONY在业界的地位已经难以撼动，但仍旧有许多专业玩家对其嗤之以鼻，认为SONY是游戏的外行，不懂游戏的真谛。那她是如何获得成功的呢？



所谓SCE，或者是SCEI就是Sony Computer Entertainment Inc.的简称，是SONY涉及游戏业而建立的分公司，可以说，SCE在业界就完全代表了母公司SONY。

至于SCE为何成立，或者说SONY进入游戏业的原因，想必各位读者都是有所了解的。正是因为当初业界天皇任天堂的"蛮横作风"，才诞生了SCE的神话。而在其中起到关键作用，是1991年的芝加哥E3展上发生的"CES事件"。

本来，在1991年的E3展上，SONY原本要和任天堂一同发表关于CD－ROM机的消息。结果任天堂却在现场发放给传媒的资料中表示与菲力浦合作开发CD－ROM机的消息。这对于一直以"世界的SONY"为标榜的日本恐龙来说，真是个致命的打击。

当年SONY的确被任天堂要得很惨，许多人都认为，原本就在业内没有任何根基的SONY，应该会就这样放弃了他们的计划了吧！结果没想到SONY集合原本SME以下的业务干部，进行市场调查，并成立了PS—X的工作团队。虽然原本SONY在电玩界方面是外行人，然而SONY却开发出了在当时可以说是性能非常好的CD—ROM游戏机。可是由于在电玩界并没有经验，所以想借助当时电玩界的大哥大—任天堂公司的力量，来推展这款机器。结果没想到却被摆了一道。于是SONY决定靠自己的力量来进行这一个动作。结果就采用了SME的市场销售策略，从市经调查先做起，开始拜访全国的游戏卖场及小卖店等，一步一步地建立起SCE的情报网络。

网络上常有许多玩家在谈论哪一种主机的能力强，哪一种主机的运算能



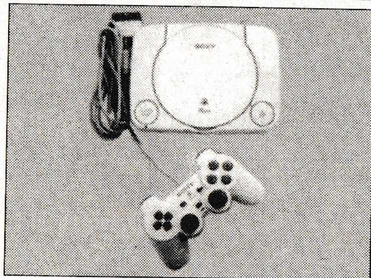
←SFC过于辉煌的业绩，是使任天堂迷失方向，失去霸主地位的重要因素。或者说，SONY应该感谢SFC和当初任天堂对她的抛弃。

SCE公司概要

公司名称： Sony Computer Entertainment Inc.
社长： 久多良木健
设立： 1993.11.16
资本金： 19亿3300万日元
从业员工： 约650人
从事事业： 家用游戏机硬件以及软件的企化、开发、制作、贩卖

公司业绩简史

时间	事件
1991.6	芝加哥"CES事件"
1993.11.16	SCE成立
1994.12.03	PS开始发售
1996.09.05	PS全球发售量达720万台
1996.10.23	PS开始在亚洲正式发卖
1996.12.02	PS全球发售量达到1000万台
1997.03.04	附VCD机能的PS在亚洲发售
1997.03.11	震动手柄正式发售
1997.08.26	PS全世界出货量达2000万台
1997.09.11	香港设立SCEH
1998.02.05	PS全世界出货量达3000万台
1998.08.26	PS全世界出货量达4000万台
1998.12.21	PS全世界出货量达5000万台
1999.01.23	PS降价到15000日元
1999.09.13	发表PS2开发工具
1999.12.03	PS全世界出货量达7000万台
2000.03.04	PS2正式发售
2000.03.29	DVD回收事件
2000.06.08	发表PS2专用硬盘……



↑索尼的优势在于精明的经营手段，这正是她战胜业界老牌企业的基础。否则，也不会有用 PS－ONE 继续大量出货替代老型 PS 的情况发生。

力最快等等，其实这都不能决定一款主机的销售，真正决定一款主机好坏的，除了是否有好玩的游戏之外，另外就是在于其流通策略。当初，任天堂就是胜在这里，但是也是败在这里。像现在任天堂的 N64，相信玩过的玩家都知道，N64 的硬件性能不会比 PS 差，软件也都制作得不错，为什么会卖得不好呢？原因就在于任天堂依赖的流通系统“初心会”。任天堂之前是以做玩具起家，所以在他们的流通网络上当然是利用玩具的流通网络。也因为如此，任天堂是将主机当作“流行的玩具”来贩卖。可是像卡匣这种东西是加入了 IC 晶片的高级玩具，在当时又赶上全世界半导体不足。因为如此，中盘要订货就得要在半年前先下订单。也因为这个原因，商家当然没有办法先玩过游戏之后再决定要不要下订单。有时只能看软件厂商的企划书或是宣传资料就要决定数量了。所以，常会造成需要和供给的方面无法平衡，也因此时常造成许多商家的困扰。因为在正当游戏好卖的时候，追加订购的东西有可能迟迟不到或造成到的时候，这款游戏已经不流行的情况发生。也因此，游戏软件的市场渐渐地变得愈来愈混乱。最后，初心会（任天堂游戏的主要流通会者的集团）就在 1989 年的 9 月，对各个软件厂商作了以下的通知：

1. 对于各个软件厂商的订单，为了能求得正确的数量，决定从原来的六个月前下订，改为游戏发售前三个月下订。

2. 软件的发售日不再依各个软件厂商的各自决定日发售，而全部统一为每个星期的星期五发。此外，商品为了考虑还要出货给各个小卖店的关系，所以要求游戏发售的前一天就要进货。

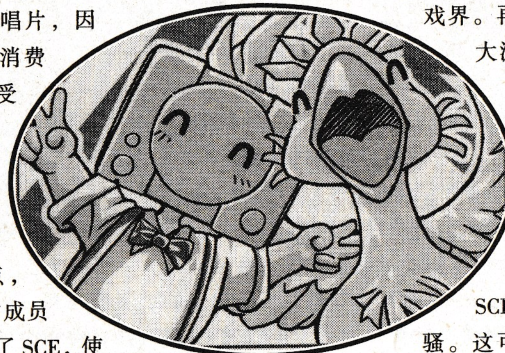
以上这些举动，不是由软件厂商要求中盘，而是由中盘来要求软件厂商，其实是非常奇特的。

也因此造成了许多软件厂商制作出了许多重量不重质的作品，挟着前作的名声而做的第二代大烂片实在是不少。但由于游戏界并没有退货这种制度，所以软件厂商也不管是不是做得很烂，只要能把游戏卖出去就好了。

就这样，游戏市场上出现了很多烂游戏，而中盘的仓库存货也就愈来愈多。

再来就是任天堂的利润提成及游戏测试制度等等，这些对任天堂本身绝对获利的制度，造成了许多软件厂商非常反感的态度。

而 SCE 就看准了这个机会及任天堂市场上失败的一面，于是自行运作，而一举打败了任天堂成为游戏机界的霸主。



由于游戏软件的性质比较接近书或者是唱片，因为厂商要知道消费者们是不是接受这款游戏，除了调查外，就是看游戏的退货量。而 SONY 看准了这一点，于是以 SME 的成员为班底，组成了 SCE，使用 SME 的市场经营策略（自己送货并调查市场销量），开始进军游戏界。再加上拉拢了七大游戏厂商及挟带主机强力的性能，于是在全球造成了一阵 PS 旋风。直到今日，到了 PS2 出现，SCE 依然是独领风骚。这可不是当初任天堂和 SONY 自己所能预料到的。

简单、业余　　软件：专业的门外汉

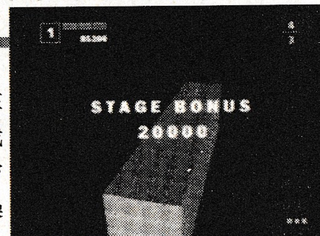
人人都能接受的创新风格！

次世代以来，SCE 除了在硬件上独占鳌头，在软件的发售上也有质的突破。SCE 的游戏开发策略就是以平民化，大众化为目的，开发了许多令非玩家们为之疯狂的游戏。就 SCE 的市场观念来说，“非玩家比玩家多”是贯穿公司内部的观念。或许这也可以作为我们许多行业一个非常好的例子吧！

尽管 SCE 在游戏制作上有很好的成绩，并且开创了几个值得骄傲的系列，但在正统玩家眼中，她的作品还是非常业余的，缺少值得深刻发掘的内容。虽然专业玩家的数量是少数，但这股势力毕竟是支持业界保持良性发展必须的动力。所以，SCE 并非高枕无忧，继续加强自己的功力才是最重要的。

好吧，让我们开始 SCE 在 PS 上经典游戏的回顾

IQ 方块



这一款看起来极为不起眼的游戏，但在当年却达成三百六十万份的销售佳绩。游戏虽然只能一个人玩，可是她的乐趣却是无穷的。玩家们要利用方块的不同颜色变化来操作，如何将地上的颜色变得能够把逼近而来的方块弄消失，这就得看玩家们的机智和反应力了。

游戏开始玩的时候似乎很难，可是你会愈玩愈上瘾的！并且，PS2 版的 IQ 方块也已经登场了，虽无缘亲见，但好玩是一定的。

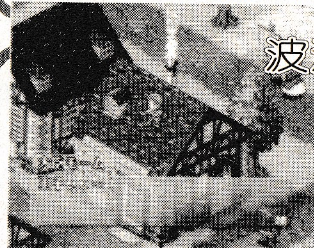
随身玩伴



在1999年CESA游戏大赏中得到许多奖项的这款游戏，可能许多玩家们都对那只小白猫“TORO”并不陌生吧，这只可以下载到PDA中，以PDA平台为游戏主体的小猫，可算是许多日本玩家的最爱喔！这只“TORO”会因为你的指令而做出各种动作，你如果一直不理它，它还会离家出走呢。

所以说养这只“TORO”就好像在养一只宠物或者说在和一个朋友交往。这种游戏的角度是比较新奇的！只可惜这样的游戏没有中文版，不然，不知道有多少莘莘学子们又要为它着迷了。

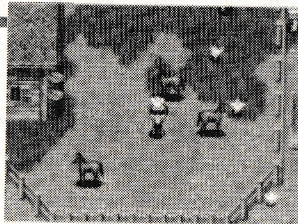
波波罗克洛伊斯物语系列



哎，好长的名字呀，每次提到她，彩火都说不全。这款游戏对SCE来说是很重要的。作为SCE的成名RPG之一，最特别的地方就是在其故事性。游戏中深深地刻画了王子和他父亲之间的亲情，以及与小魔女之间纯纯的爱情。勇敢、坚强而又善良的王子，为这款故事增添了许多动人肺腑的情节。这的确可令老爸老妈都会掉眼泪的系列游戏，只可惜大陆玩家们不太能够了解游戏的剧情，不能够体会到那种感觉。

另外一点就是这个游戏的战斗进行非常地特别。和其他的RPG不同，这款游戏在进入战斗的时候不需要转换画面，也就是说直接在地图上进行战斗。这和大部分RPG游戏比起来算是特别的。

妖精战士系列



这也是从PS刚发售后，SCE开始制作的游戏之一，虽然第一作已经很成功，但2作的出现更是获得了令人鼓舞的成绩，并因为与前作连动的关系，带动了一代继续旺销。当初这是少数几款在战斗中切换成立体人物战斗的游戏。以勇气、伙伴、友情为主的这款作品，让许多玩家深深地感受到她不限制于打打杀杀的不同之处。而游戏中的解谜，更是让玩家们头痛不已，可以说是PS上一款非常耐玩的经典RPG。

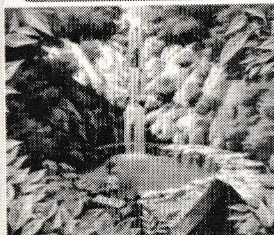
龙骑士传说



SCE角色扮演的究极之作，以精美CG及特殊战斗系统将玩家们带入了非常奇幻的游戏世界。

游戏中战斗系统是最特别的部分，由于使用了连续按钮系统，玩家们只要设定好连续技，在攻击时按下按键，就可以使出连续攻击。另外就是道具限制系统。所有的人只能够带三十几个道具，而且都是独立的。玩家在战斗时要善用道具，并熟悉使用连续技，这对不擅长动作游戏的玩家们来说可能是很困难的一件事吧！不过在打倒头目之后所看到的精美动画，却又让人忘却了战斗的辛苦。

我的暑假



今夏最热闹的游戏，在暑假期间着实火了一把，配合漫长的假期，在日本掀起了不小的旋风。游戏中除了让老玩家们可以重回以前那种乡下的快乐童年，也给现在住在都市中的小小玩家们一种很好的生活经验。游戏中的许多地方都给人非常怀旧的感觉。而且也让人充分地感受到儿时的快乐时光。是一款老少皆宜的游戏。

诱爆烟花



随PS2首发的软件之一，是充分利用PS2现成硬件能力，发挥强劲粒子演算和硬件光源威力的展示游戏。当然，单靠出奇的光影效果和令人乍舌的粒子演算是不能真正吸引玩家的，但这个游戏制作本身就是一种新形态的创意，并且简单、新奇、益智，这些SCE的风格也很淋漓尽致的表现出来。

电视DJ



没想到，SCE会在PS2上出这样奇怪的音乐游戏，而且是SCE风格的另类游戏。玩家扮演一位音乐DJ，要将游戏中许多不同的画面片段根据音乐的节拍，按照自己的想法连接起来，以做成“MTV”。当然，游戏会给你的作品一个评分，评分的标准是看你的音符填的好坏，有无丰富的变化，片子能否提高电视台的收视率等等。同样是看似简单，实则有趣的游戏。

忆当年『红花会密令』的创作之路

梦是我们心中虔诚追求的目标……

开始的地方

文/冼枫——《红花会密令》制作组成员

已经躲藏在时光缝隙中的岁月里，有我们留在中国游戏业里程上一线朦胧的足迹……尽管最早的行动往往都是从零到零的过程，但就是在那些看似平常的

当《游戏批评》的编辑对我说：“你写一写当时的故事吧。”我立刻爽快地答应了。可真的到了要动笔的时候，却突然发现自己很难找到一个合适的切入点。

作为五年前游戏“红花会密令”的创作人员之一，我和大家熟识的叶展、叶丁兄弟一样，有意无意中成为了尝试制作国产游戏的第一批“吃螃蟹的人”。正如大家所知，在第一批吃螃蟹的人的记忆中，除了蟹肉的美味外，可能更多的是捕蟹过程中的失败和被蟹所伤的痛苦。回忆这些或许并不能令人心情愉快，但如今回头再看，很多当事人的事业以及人生的目标都是从那时建立起来的。因此“红花会密令”作为一个起点，完全值得回顾一下，毕竟那是许多人的梦开始的地方。



1995年前后，可以说是电子游戏业在我国开始生长、发展的一个高潮时期。随着《GAME集中营》逐渐摆脱了创刊后的稚嫩，随着“大富翁”、“轩辕剑”以及后来的“仙剑奇侠传”的出现，随着电子计算机在中国家庭的普及，一个不容忽视的玩家群体在逐渐形成。与此同时，一大批有志之士也从那一年开始投入到了国产游戏业的艰辛旅程之中，其中最有名的包括“前导”公司以及“金山”的求伯君。另一方面，那个时期也产生了众多“手工作坊”式的游戏开发小团体，它们虽然没有雄厚的资金，但却力图以精干的人员、巧妙的构思以及新颖的创意得以胜出——比如制作“天惑”的逆火小组。“红花会密令”就是在那个时候，在那样一种状况下诞生的。



资深的玩家都知道，1995年前后的电子游戏是RPG一统天下的局面，无论是国外的“最终幻想”系列还是国内的“仙剑奇侠传”，都堪称是当时RPG游戏的顶峰之作。在那样的一个大环境下，制作一个自己的RPG游戏的念头逐渐在我们几个人的脑海中产生。这一念头的产生虽然有一定的偶然性和狂热性，但也并非是毫无根据的：首先，我们认为自己有能力创作出一个好的剧本；其次，从当时RPG游戏所通常采取的技术和套路来说，我们应该有能力做到同样的水平；第三，我们几个人的特长都很明确：正在清华大学念书的叶展在编程技术上毫无问题；擅长绘画的叶丁作为美工绝对可以令人放心；而最适合我的就是编纂和修改游戏剧本了。另外，除了我们三人之外，还有几位高手可以不时施以援手，这就使我们进一步相信，制作出这个游戏并不是一个梦。应该说，当时着手制作这个游戏还是带有一种自娱自乐的性质的，至于其后登广告、寻求投资、预备发售等种种力求将游戏商业化的行为并不一定是我们的初衷(至少我本人是如此)，但是野心就是随着一点一滴的成功而积累起来的。在这里，我觉得有必要先讲一讲当时RPG游戏的一些主要形式、特点和理念，正是因为我们仔细分析过了这些形式、特点和理念，因此才使我们有了足够的信心。也正是因为这些形式、特点和理念几乎在一夜之间就被后来的几个革命性的软件和游戏冲了个粉碎，才使我们所有的努力最终成为了一个失败的、过时的牺牲品。

当时的RPG游戏，首先从编程上来说，全部都是用基于DOS的高级语言来开发，其中C语言使用最广泛。由于受内存容量和CPU能力的限制，程序代码需要高效而简洁，这就带来了很大难度。但由于当时玩家并不追求华丽的特效和庞杂的游戏引擎，因此游戏的程序量反而并不像现在这么浩大。两三个程序员只要分工明确，在较短的时间内就可以搭建起一个游戏引擎的雏形。从另一个角度来说，当时的玩家面对紧张的内存空间，不遗余力地采取多种手段对内存进行优化，玩家们不会仅仅因为遇到“The memory space is not enough.”的提示就轻易放弃一个游戏，这无疑从侧面鼓舞了程序员——因为他们知道自己的每一份努力都会得到回报。其次从游戏的声光效果来说，由于受显存和图形芯片能力的限制，当时的游戏普遍采取了低分辨率和低发色数（几乎没有超过640x480，256色的）。因此美工的任务要比现在简单得多，以我们当时的能力，完全可以做出一个相当不错的平面2D游戏场景。再加上那时的玩家对游戏中那些颗粒状画面和粗糙字体的忍受度极高，因此我们甚至认为在游戏画面设计方面我们可以做得很优秀。而至于音乐方面，在当时完全是可有可无的，因为没有几个人买得起声卡。最后的也是最重要的就是游戏剧情设计了。基于上面两点的分析，我们在当时得出一个结论：剧情在RPG游戏中是最重要的，这也是决定游戏成败的关键。玩家们为什么可以对着拙劣的画面连续数小时乐此不疲地攻关？真正吸引他们的只能是剧情。虽然，





◎忆当年『红花会密令』的创作之路

梦是我们心中最执着追求的目标……

这种剧情至上论在今天也依然不能算是错误的，但不可否认的是如今玩家对游戏的声光色效的要求要比原来高得多。而在当时，玩家对一个RPG评价的好坏80%以上取决于剧情的优劣。在剧情的设计中，当时RPG游戏在情节的推进上有着不少固定的套路，比如说利用主角与NPC的对话来推进情节（例如NPC念的一首诗），利用特殊的画面或背景来推进情节（例如一道暗门或一个画面上显眼的物品），以及利用题外话和一些特殊触发点来推进情节（例如主角走到某一个场景剧情就开始强制性地向前推进）。在这些套路中，人物对话往往是最重要的。记得我当时玩RPG时，主角跟每一个NPC说的每一句话我都要好好看清楚，否则就可能丢失重要信息，而现在相当多的RPG你即使一句对话都没仔细看过也不妨碍通关。

综合了上面的分析并结合我们的能力，我们当时制定了这样一个游戏制作方针：即以剧情设计和人物对话为主，编程和美工力求要做到尽可能完美。于是，整个工作就在这样一个目标下于1995年底开展起来了。至于具体的制作过程尽可以用“愉快而艰辛”来形容。作为大学生的叶展以及高中生的叶丁和我，都是在用课余的时间来进行开发，如果缺乏足够的热情是无法坚持下去的。我们的干劲曾经感染了身边的不少人，以至于我们最小的初中还没毕业的表妹也自告奋勇地加入了美工的工作，帮助我们在游戏背景的初稿上涂涂抹抹。这一段日子无疑是最值得回忆的。但与此同时，我们所有的人都没有料到，软件业和游戏业正在酝酿着一场前所未有的重大变革，而我们的一切努力都在这场变革中被轻易地、无情地淹没了。

1995年底至1996年，个人电脑上最大的变化就是图形界面系统的迅速盛行，这和Windows95的推出有着直接的联系，一时间无论软件厂商还是硬件厂商，都在积极地做着淘汰DOS平台的准备，软件在向Windows平台过渡，硬件在全面向Windows驱动过渡，我们一向熟悉的字符串界面几乎在数月之间就灰飞烟灭了，呈现在我们面前的是一个崭新的图形化的计算机世界。于是首先在编程方面我们迅速的落伍了。由于Windows采取了完全不同于DOS的内存管理模式，加之为了配合颇费系统资源的图形界面，内存和CPU的价格开始不断下跌，这使得游戏开发者和玩家可以不再关心内存和CPU性能问题，而这两个瓶颈一旦被解决，人们对电子游戏声光色效的要求就开始有了显著的提高。同时，Windows的图形编程成了主流，以我们当时的编程水平是绝对难以对此迅速适应的。其次，由于计算机显示子系统的飞速发展，使我们的游戏界面骤然显得低了好几个档次。在1996年，显示卡市场上的血战拉开了帷幕，而拥有全新3D引擎的游戏亦开始出现。3D显示卡和3D游戏像一对赛跑的兄弟一样，彼此扶持和竞争，一下子就把我们远远地带离了低分辨率低发色数的2D时代。面对这样一个形势，我们完全来不及对美工这部分进行调整。

但是，上面这些并不足以构成对“红花会密令”的最致命的打击，而这个最致命的打击就我认为，是来自于电子游戏本身形式和理念的巨大变革。众所周知，在1994－1995年左右，WestWood小组制作了一款名为“沙丘Ⅱ”的游戏，开创了即时战略游戏的先河，RPG游戏的传统霸主地位受到了严峻的挑战并逐渐现出了衰落的趋势。其后，这一趋势又随着“命令与征服”的出现而被大大加速了；另一边，随着索尼PS的横空出世，RPG游戏本身也藉着硬件机能的提高而出现了新的形式和理念。复杂的魔法和物品系统，眩目的战斗画面以及动人的主题歌成了RPG必不可少的组成部分，在某些时候甚至可以将玩家的注意力从游戏本身的剧情中吸引开来。谈论游戏剧情如何如何出色的人少了，谈论游戏音乐和图像如何如何出色的人开始多了。这是一个必然的结果，毕竟我们从未见过如此色彩靓丽而且乐曲动听的游戏。时至今日，当游戏的声光色效发展到了一个相当的高度后，挑剔的玩家们又回过头来开始讨论游戏的内涵问题——因为那些绚丽图形和悦耳声音我们已经见得多了。但在当时，RPG游戏本身的蜕变以及玩家欣赏角度的转换使侧重于剧情设计和人物对话的“红花会密令”最终走向了夭折。

其实，促使“红花会密令”走到这一步的还有许多其它的原因，在上面我仅是就游戏本身进行了一些分析和总结，并夹杂了许多我个人的认识，如果这个问题让叶氏兄弟来说，必定还会有很多其它的心得和体会。我最后想说的是，也正是由于上面提到的这许许多多的新生事物对我们的游戏制作产生了冲击，使我们逐渐清醒过来并认识到：要想真正实现国产游戏业的振兴，仅仅靠热情和干劲是不够的，我们首先要做的一件事情就是充实自己，努力去跟上电子游戏发展的潮流，多多接触先进的游戏文化和理念，进而摸清游戏业未来的趋势和走向。只有在我们的整体素质有了根本的提高之后，我们的电子游戏业的未来才能够为我们自己所掌握，这也是我们几个人相继去国内外高等学府进修的根本目的。相信在不远的将来，我们一定会归来，来圆这个年少时未竟的游戏之梦。



◎忆当年『红花会密令』的创作之路

梦是我们心中虔诚追求的目标……

无类编后话：



第一次见到《红花会秘令》剧本大约是在93年岁末。当时先锋卡通公司意欲进军游戏业，聚集了大约30人左右的技术人员。一个工作是汉化当时势已衰微的任天堂八位机节目，另一个发展方向就是制作国内自己的原创游戏。为了配合这项任务，便在首都各高校，尤其是中关村一带的大学征求游戏创意和人才。当时参加的大学生非常多，大约有200多人后来成为《电软》骨干的，理工大学的特工黄、清华的张雷冬，北大的陈江等人都是那时认识的。有一天在桌上看见厚厚的一叠用计算机打印的稿件引起我们的注意，就是下面要谈的《红花会秘令》。

当时使我们感到非常震惊的是几位中学生竟然有这么完整、宏大的创意，文字能运用的如此熟练，完全不象出自中学生之手。当然无论从情节、构思、语言都不可能不受金庸小说的影响，但当今哪一位武侠作家和武侠小说能完全摆脱金庸小说的痕迹呢！

以先锋卡通当时的技术实力和资金情况还没有勇气制作这么复杂的RPG游戏，在我们表示欣赏并婉拒之后，几位“不知天高地厚”的青年人便自己动手，丰衣足食。

由于课业和一些技术上的原因，整个制作过程断断续续，拖了不短的时间。正如冼锋文字中的，一到假期，便有叶氏兄弟的好几位同学义务参加编程。这期间的困难是可想而知的，但他们一直坚持到作品完成，这动力我不很了解，但以我的了解和观察，他们似乎没有什么直接的目的，只是想做自己喜欢的事情，考验自己的能力，挑战自己的年龄，实现自己根本实现不了的理想。

做为中国第一部有份量的RPG游戏，竟是几位近似少年的中学生、大学生在斗室中业余完成的，这实在令我们惭愧，也是许多人所不愿承认的。但事实的确如此！推想起来《红花会秘令》一定是幼稚“不自量力”之作，但这几位少年是不会“悔其少作”的，只会激励他们磨快自己的利爪。后来这几位少年表兄弟、妹相继进入了清华大学，相继赴美留学。但他们对游戏的情怀和兴趣一直未变，所选择的专业亦与游戏相关。这让我们欣慰并充满了遐想：如果五年后他们学成归来……



我想《红花会秘令》的也许会影响他们一生，因为这是他们第一个真实的梦。

生活的满分



东西方玩家眼中的《大都市赛车手》

回 机种/DC
回 文/王骏生 责编/彩火·阳

DC 的 METROPOLIS RACER(大都市赛车手),也许是近来最受关注、争论也最多的一个赛车游戏。

说它最受关注,因为早在2年前开发之初,该游戏已经被誉为"最大限度发挥 DC 实力"的一个典范。其公布画面之精美,完全可以同 PS2 的 GT3 叫板,在赛车游戏的淡季中格外引人注目。而它受到的争论之大,在游戏史上似乎也极为罕见。欧美的各大游戏网站对该游戏的评价完全可以用"绝赞"来形容,许多杂志都毫不吝啬地打上了满分,甚至冠之以"史上最强赛车游戏"的美誉。然而在亚洲尤其是中国大陆和港台地区的网站,你又能看到了然不同的反应:绝大多数玩家认为这个游戏"不过尔尔",有言语激烈一些的则将之归类于"最烂的赛车游戏"。这两种完全不同的评论,成为了一条非常独特的风景线。到底是什么造成了如此之大的不同?换句话来说,抛开那种充作"枪手"故意为世嘉高唱赞歌的问题不看,双方的认知差异究竟在哪里呢?



我们不妨先来看看游戏本身。

从纯技术的角度来讲,MSR 完全不能代表目前 DC 游戏的最高水平——充其量,也只能是中等偏下的质量。在这方面,它有三个完全不能回避的严重缺陷——三低:画面解析度低、贴图精度低和 AI 水平过低。

画面的解析度,这不用我来多说了,只要玩过这个游戏的人都会有同感。在如今 640X480 已逐渐成为 DC 标准解析度的今天,选用 320X240 无疑是让人们用 DVD 来播放 VCD。当然,游戏采用低解析实属无奈:赛道过于追求真实城市的效果,所需要的贴图太多且基本都不能通用,只能采用降低解析度的方法,以求在 DC 的 8M 显存中挤出更大的空间。然而问题在于,尽管用了低解,游戏中的贴图精度却仍然不高——比 VF3 中还差的大背景就是一个很好的例证。至于城市中的商店、行道树等,走近了看就会发现低精度且色数少的贴图实在令人有点"惨不忍睹"。客观地讲,不用和 GT3 相比,单是对照于同机种的法拉利 355 来说,就完全不是一个档次的水平——甚至,都远远比不上被业界普遍批评的 R5。

AI 被誉为赛车游戏的灵魂。然而 MSR 完全表现得象是"掉了自己的魂"——游戏中的 AI 车究竟差到什么水平呢?笔者曾经饶有兴致地研究了该游戏中附带的重放欣赏模式,仅仅是 3、4 条赛道不足 10 分钟的重放,就活生生地看到 AI 车数十次地互相碰撞、互相阻碍、走错道路...更有甚者,有 3 次竟然看到 AI 车自己在前无对手、后无追兵的情况下,一头撞到路边的电线杆上动弹不得!!天哪!这简直是连 PS 游戏都不会犯的低级错误,居然在一个号称"最大限度发挥 DC 实力"的节目中出现?!这还是预先制作好的重放模式啊!看起来显然不象制作公司故意要搞笑,原因恐怕就是贴图所占用的内存实在已经太多、已没有起码的空间留给 AI 了。

MSR 的宗旨,是让玩家有在大都市中真实地游览的感觉,可也正是这个设计宗旨,给游戏带来了无法避免的问题。以一言弊之,就是"游戏的基本概念决定了这三个本质的缺陷"。事实证明,DC 远没有能力制作这样概念的仿真游戏。而从技术的角度来说,不单单是 DC,连更高一级的 PS2 都无法实现设计者的这个理念。

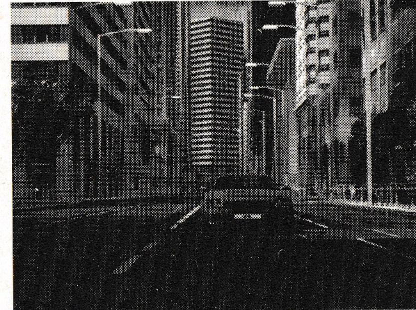
说实在话,对于一个赛车游戏来说,这三个缺陷只要占了一个,就已经基本完蛋。MSR 却毫不客气地三个全包,而且都表现得相当"厉害",加上原本宣传过强,让亚洲玩家产生"又一个血狮"的强烈反应也算是正常。

那么,欧美的游戏网站又都不是瞎子,他们难道就看不出这其中的问题吗?既然有如此大的技术缺陷,那些 10、10、10、10 的满分又是如何出现的呢?

亚洲——主要是中国玩家对此的不理解,充分表现出双方在赛车游戏的游戏性问题上有着巨大差异。

在私家车普及率极低的中国,玩家们所看到的赛车游戏与欧美玩家眼中的完全不同。因为没有真正的驾车经验,中国玩家们无法理解和认同具有真实车感的赛车游戏。相反的,他们会按照自己的喜好,找到一种比较简单但是爽快的车感加以代替。这也是为什么 RIDGE RACER 系列在中国玩家心目中的地位始终很高的原因。中国玩家很少去追求赛车游戏中的"驾车感",而更多的是在追求一种"追逐感"和"速度感"。象 F355 这样的游戏在国内是基本找不到知音,其原因也正在这里。

而欧美的玩家就有很大的不同了。DC 定位的消费层,根据其年龄来分析,80% 以上都已有了驾车的经验,或者有了属于自己的汽车。车子对于他们来说





失落的世界 失去解迷的AVG

——《恐龙危机2》的得与失

机种:PS 文/Kylin 责编:Kylin

基本上,“DC2”是一部比较成功的游戏。至少在玩过本作的朋友当中,几乎都是“不错,挺好玩的”的评价。从口碑方面来看,无疑CAPCOM是成功了。

但,好玩归好玩,“DC2”作为续作显然与前作和系统大相径庭,而这,也是几乎所有玩家指责的所在。

一部标榜AVG的游戏几乎没有了解迷这显然是自欺欺人。不过,若是从AVG字面上和概念来解释的话,一切问题便迎刃而解了。AVG,指冒险游戏。那么解迷又从何而来呢?事实上,在早期游戏中(如“D之食卓”)首先从游戏中得来的并不是解迷要素,而是因视觉效果改善所带来的恐怖的,惊栗刺激而且真实的体验,就像是亲身参与冒险(这点在饭野贤治会心作“EO”上体现的尤为明显)。这是让人体会最深的。而解迷要素成为“理所当然”和一种将游戏进行下去的玩法。这种结合也是因AVG鼻祖所带给人以后AVG发展的一种固有表现手法。至今,冒险与解迷似乎成了一个完美的合体(合众多ACT行家爱不释手的“盗墓者”到底是ACT还是AVG?恐怕倾向于后者人居多吧?全托了真三维的福)。当然,游戏类型的定义本身就争执颇多,而眼下的游戏到底归属哪一“帮派”更令人模糊不清了。

搞清了游戏类型这一问题后,“DC2”也就顺理成章和划在了AVG的帐下了。

“DC”这个系列是从“BIO”系列中“提炼”出的。这也是CAPCOM雄霸AVG类游戏的一步棋。完全借鉴于“BIO”的系统是正确的作法,不仅吸引了铁杆(光销量成功达成预想),也轻而易举地确立了“DC”在玩家心中的地位。从商业角度上讲,无论是在盈利方面还是在品牌方面都可以说成功的。

但可惜,随着热潮的退减,显然“BIO”这一招牌业已失去了可以唤雨呼风的号召力。“DC”前途一片迷茫,只有求新求变才是正途。当然,要变革不能拿自己的“心肝儿”先开刀。“DC”这一系列恰好成为了实验的最佳作品。如今“DC2”的这种模式,并不感到奇怪。

“DC2”着重战斗的玩法可以说是非常正确的。这点完全体现了一代时三上真司所没能表现出来的一个卖点,就是那个“过山车”式的说法,续集中彻底的表现出来。正所谓“鱼和熊掌不可兼得”,突出战斗所换来的就是牺牲神秘与恐怖感,难怪玩家“批评”。有玩家指出“DC2”像部STG,这也是对“DC2”系统上的一种嘲讽吧?

另辟新思路的“DC2”显然已确立了自己的风格而彻底与“BIO”划清界线。尽管销量上跌得厉害,但这一做法也看得出CAPCOM醒悟了。被许多人恶评的冷饭专家这一回也算是有所行动了。

有得有失,有创新也必然要有所继承。“DC2”也有很老套的地方,如翻版后的游戏追加要素都是发售前人们便早已料到的。而那个偷换了时间概念的颇有创意的剧本倒是非常精彩,令人对续集分外期待。只不过,“DC2”在情节上却是有头没尾,在猜测剧情的同时也令人不快,是否能正式在续集中做一了结更是只有制作人才知道。也从侧面证明了“DC3”的迅速出现已成必然(硬件问题令人难以预测)。

“DC2”基本上是一款典型的快餐式软件,是迎合大众品味的作品。明显成为“BIO”的陪衬。真正的重头戏还看“BIO”今后发展和表现了。当然,“DC”系列的演变无疑也是最值得人观注的。至少,将来一提起“杀恐龙”的游戏不会只有“侏罗纪公园”了。





历”都市的愿望。想像一下,驾驶着自己熟悉的跑车(MSR中选用的全部都是平民级的普通跑车),在自己熟悉或者陌生但极为真实的城市中漫游,同时聆听着电台持续不断的音乐节目...这不活生生是美国人的生活写照吗?美国之所以被成为“装在轮子上的国家”,不就是因为有着数以万计这样来去匆匆的国民吗?

MSR满足的,是欧美玩家的一种感觉,而不是赛车本身。对于这种感觉来说,画面的精度高低如何、对手车的智能优劣怎样,本身已经很不重要了。玩家看到了自己真正的生活成为了游戏,满分不是给游戏的,满分给的,是自己的生活。

已经是生活的一部分,因此在他们眼中,赛车游戏更多的是一种体验——一种把真实的经验附加到虚拟场地中的体验。RR系列在欧美是销售相当失败的作品,但凡是强调真实车感的游戏都会受到普遍的欢迎--这也正是GT能够卖出750万份的主要原因。

MSR的车感是模拟得比较成功的。除此之外,它还满足了玩家那种“游



烙在心灵上的印记

剑风传奇

（烙印战士）

机种/DC
文/批斗专家－王紫烁
责编/彩火·阳

也许是我个人游戏玩的还很少，也可能是我对游戏过于挑剔。总之，在我看来，迄今为止虽然已经有许多所谓白金销量的佳作登上了游戏历史的舞台。但能够登上白金殿堂，就意味着它们具备了真正的价值了吗？而且，我们一直强调的所谓第九艺术的名号，真的是离现实很接近了吗？

每每在神经性的刺激之后，我沉思着自己为什么会有玩乐时的快感；而我为什么总是追寻个人游戏时孤独寂寞感觉的时候，总是得不到真正的陶醉呢？

以前这些念头总是一闪而过，我不明白，也不想去过多的将时间浪费在已有游戏的不断重复上，因为给自己摆在面前的选择实在很多，虽然那些选择往往不是我理智上的抉择。

也许是年龄大了，属于自己的时间在逐渐减少，所以在玩的时候，也注意了挑选的过程。而这款《烙印战士》却正是在我受到外界影响的情况下，决定攻克的一款。

那时《真三国无双》刚开始红火的时候，我曾亲眼见到了它火暴的场面，顿时被那种放纵杀戮的快感吸引。可惜出于财力的限制，PS2的梦想还要继续观望。但能否在DC上找到一款类似的游戏呢？

于是，我的目光就凝聚在了《烙印战士》上。

应该说，开始我自认为对两款游戏性质的把握还是比较到位的，通过玩《烙印战士》可以找到痛快的感觉我也能够有所体会。也许是初期过于好战的热情将理智打乱，所以开玩的时候我几乎连一眼过场动画都没看。

当然，很快我就后悔了。

壮美的片头音乐很快将骚动的心平静了下来，那豪迈的音乐、那古老苍劲中蕴涵摇滚激昂的男声，以及似从远处漂来的悠扬顿挫的和声使我怀疑自己的双耳是否受到了欺骗。难道这冲破心弦的天籁，这浓厚香醇的中世纪余韵是可以用玩闹的心情来体会吗？只在那一瞬间，我发现自己终于找到了那股从未相遇却倍感久违的氛围，那应该能够被所有心灵接受的艺术的氛围。

可惜因为语言的关系，我始终无法深刻体会整个游戏发展控制的细腻，但仅从环境、人物与矛盾交相呼应，共同编织而出的这支心的交响乐章，让我感觉眼前那些由POLYGON堆砌的人物是如此有血有肉，那一个个幻想的篇章，又是能让一个痴狂的我如此感动。

但现实又总是残酷和无情的，毕竟单从游戏的角度来看，《烙印战士》是如此的简陋，只有同MD时代相同的模式：打斗＋过场动画。虽然游戏有一些隐藏选项来增强游戏的耐玩度，但对于每一个稍微挑剔的玩家而言，它在玩上的鄙陋是永远无法同《真三国无双》这种场面广大的游戏相提并论的。所以对于一个十几岁的孩子来说，对于那些还没有在心中树立艺术追求的玩家来说，用还带有棱角的3D人物进行表演的《烙印战士》将是过于老朽或是浮夸的。

或许是因为拥有浓厚艺术氛围的关系，《烙印战士》在欧洲大陆受到了非常高尚的评价——“有史以来最伟大的动作游戏”。

的确，在这个仅仅描述了几天时光的短剧中，将人性的伟大，命运的捉弄通过局部细致的刻画给整合了起来。讲一个只有几天的故事不难，但能够将多个小故事自然地拼合成一个整体，又非要求对艺术表现的效果有很深厚把握不可。其实，这部游戏玩到后来，几乎已经不再是单纯的玩了——尽管剧情是直线的，尽管没有繁杂诱人的升级系统——玩已经被放到了次要的位置，通关技巧的掌握也仅仅是一种体验成功艰辛的手段而已。体味更那些人物的心情，体会那个独特时代的悲恨，对我而言是更重要，更有价值的。

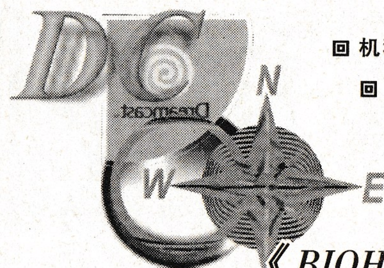


但疑问随之而来，游戏毕竟是游戏，没有游戏性，还能够称之为游戏吗？过于追求剧情衔接过程，过于花费精力在大量的即时演算表演效果，难道应该是游戏所要追求的吗？这些摆明了要篡改游戏本质的内容一直是业界强调新时代主机放弃游戏本质的方面。游戏追求好玩的本质是不应该放弃的，但我从来没有听说过一种只能让人高兴刺激的事物可以划归为艺术的范畴，而让我感到艺术的游戏似乎又被许多玩家认为它不是真正的游戏了。

当然，玩和艺术之间要找一个合理的平衡点，而又如何做到这点呢？也许我们可以按照小说、电影分类的方法，将游戏也划分为商业游戏与艺术游戏，或者是喜剧游戏与正剧游戏？……

或许这些问题是目前无法回答的，而这个永恒的命题答案也只有用时间来验证。但我发现这个在真正意义上令我感动的游戏却无法让我恋恋不舍。它似乎只是心灵历程上一个感动的篇章，而不属于快乐和追梦的范畴。它，可以说就像那头毕加索的公牛，没有工整和华丽，却有真正的美……







回 机种/DC
回 文/Hansir
回 责编/彩火·阳

《BIOHAZARD CODE：VERONICA》的白金大作

现如今在日本的游戏厂商中，哪儿家实现了“全机种制霸”?恐怕大多数玩家一下子就会想到CAPCOM。的确，无论8位还是128位各个机种上都遍布了CAPCOM的足迹，有玩家戏称其为“墙头草，随风倒”，我们且不论它的运营方式和炒作功力，单就其在游戏方面的造诣来讲，CAPCOM确实可算是“大师”了。CAPCOM的许多游戏制作理念也十分值得借鉴。说到其扛鼎作：一是开创了2D格斗游戏先河的《街霸》系列，另一个就是算令无数玩家为之倾到的《生化危机》系列了。

《生化》走到了今天，无论在各个方面都得到了长足的发展。2000年2月3日《生化》系列最新作《BIOHAZARD CODE：VARONICA》在DC上闪亮登场，充分证明了这一点。不客气地说，《维罗纪卡》是DC最好的游戏之一，无论从游戏画面，剧情设定，还是各种特效的综合运用上来看，《维罗尼卡》确实达到了一个新的高度。当然，这一切所倚仗的是DC强大的机能和CAPCOM的实力。

不可否认，CAPCOM在“创新”方面，确实没什么可圈可点之处。但也正是因为这一点，使《维罗尼卡》保持了《生化系列》一贯的特色：第三人称跟踪视点，简单的系统设定，独特的攻击闪躲方式等。AVG游戏所追求的不应是华丽的画面，也不是爽快的操作感，而是能给人留下深刻印象的剧情……

《维罗尼卡》最大卖点也正在于此。

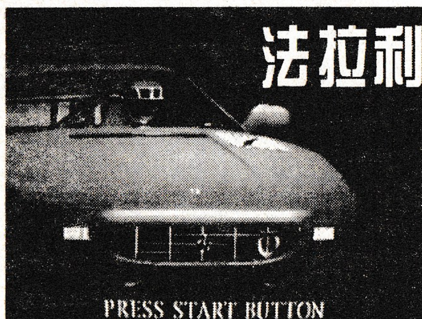
《维罗尼卡》的剧情发生在《生化危机3》的数月后，Clair为了寻找失踪的哥哥只身闯入Umbrella公司设在巴黎的总部，但确被Umbella的人捉住送往南极的密秘基地看押……精彩的Opening Movie清楚地交待了事件的开端。在游戏中玩家扮演的Clair或Chrais不但要和“美丽”的僵尸搏斗，还要通过各种玄妙的机关解开一个个迷题。当然，这在《生化》系列中已是家常便饭，但这一切都是为剧情的渲染服务的。在《维罗尼卡》中，几个主要人物的性格设定相当到位，无论是那个美丽，善良、机智的主人公Clair，还是懦弱、残忍、近乎于变态的反面主角阿尔夫雷德，都体现出CAPCOM独特的制作功力。游戏中特意安排了正反两面的主角同是一对兄妹：Clair、Chrias和阿尔夫雷德与他想达到罪恶目而利用的浸在培养液中十五年之久的孪生妹妹。这一正一邪之间的矛盾贯穿了整个剧情。当然，每个成功的作品中总也少不了类似斯蒂夫这样的角色，英俊、善良、冒失的少年，从他身上总能感受到一种特有的魅力，他是一个不幸的人，但他自从结识了克莱尔，心中便渐渐地有了光明，命运也将二人紧紧地拴在了一起。大家可还记得那一幕：克莱尔被一只巨大的触手抓住，而已变成怪物的斯蒂夫手持巨斧，一步步的逼近，在最后一刻，斯蒂夫脑中唯一一点人性起了作用，举起大斧向触手坎去，救下克莱尔。而斯蒂夫也受到了那只触手的重重一击，渐渐地恢复了人形。克莱尔抱住了斯蒂夫，二人四目相对，眼含热泪，深情的望着对方。在斯蒂夫临死前的最后一刻，他向克莱尔吐露了爱慕之情“I Love you clair，clair……”这种场景大家恐怕在许多影视剧中经常见到，安排如此的剧情是否太俗气了呢?其实不然，如果仔细分析不难发现，斯蒂夫在整个剧情当中实际上起到了穿针引线的作用。虽然某些固定情节都围绕他来发展的，但CAPCOM则把斯蒂夫定位为一个实实在在的配角，游戏真正的男主人公是克里斯，剧情主线也是围绕着这对兄妹所展开的。而CAPCOM的聪明之处在于：把斯蒂夫的演出安排得不温不火，使玩家感觉到斯蒂夫即作为一位配角存在，也从不喧宾夺主去抢克里斯的戏。这段剧情安排得恰到好处，不但使游戏者感动，而且加上各种声光特效相互配合，把整个游戏推向了高潮。从这个角度上讲，CAPCOM也算得上一位“煽情高手”了。试想，若剧情变为最后三个人一同乘飞机生还，那么大家是否觉得其中缺少味精呢?

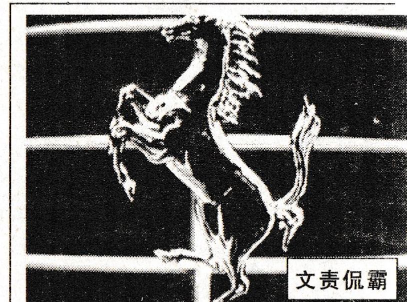
在宠大的游戏体系中，每一段交待故事发展的剧情，无一不体现出每个人物所独有的世界观。在这其中，亲情、友情、爱情都在每个人身上有所体现，它们相互交织在一起把每个角色的性格解析得淋漓尽致。那个有恋妹癖的阿尔夫雷德人性分割成双重。这样的设定如果不通过敏锐的洞察力去捕捉是绝对不可能成功的。足见CAPCOM的设计师们用心良苦。

总之，《维罗尼卡》可称得一部“剧情至上”的佳作。



法拉利三五五挑战





游戏处处是真情

文责侃霸

意大利名车法拉利？我也开过！

我就敢这么说。不信你去玩玩这款游戏，看我说得对不对。

很难想像这种游戏除了铃木裕大师之外还有谁人做得出来。

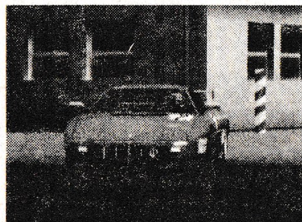
再一次看到了裕的勇气。记得街机推出时便采用了奢侈的大型筐体：全视角屏幕、踏板设立离合器、档把设计照搬真车、筐体送至法拉利公司进行"检验"……如此耍酷而出足噱头，似乎只有这样才无愧于"铃木裕"之威名。

但街机的本质就是铺张浪费。

直到DC版出现，从未见过本作街机的我明白了制作者的苦心绝非世俗眼中所谓"噱头"。众所周知这款游戏追求最高级别的模拟驾驶感，一切围绕着"真实"二字，而这就必然要付出高昂的代价。

DC版是优秀的。虽然家用机从来就无法完全移植街机（如果能够完全移植，那只能解释为"街机太逊"），无论是显示内存还是主内存DC只有NAOMI的一半，因此在贴图上DC版做了牺牲（许多地方还不很细腻，比如对手车的环境反射贴图在近距离下稍嫌模糊了些，一些背景物体也存在类似的问题），但换来的是60FPS的动作。

起初曾认为这将是一款硬派型作品，玩过DC版才发觉游戏的许多小地方处理得竟是那样到位，更深深地感受到SUZUKI-SAN为了使玩家更好地体会名车的魅力而做出的种种努力。就拿片头的一小段动画来说，确实是太精彩了——悠柔的钢琴声中，从别墅的车库中驶出一辆红色法拉利，令人倍感温馨。之后突然的一个镜头拉近，在如泣如诉的电吉他声中，火一样的跑车冲上了跑道……这时狂野的电贝斯又响了起来，几辆355在赛道上你争我抢的样子使我有观看电视实况的感觉，而车手微皱的眉头，更衬托出这匹红色宝马桀傲不训的性格（355的后继者是法拉利368）。



←在这款游戏中能看清每辆车的驾驶员。

看过动画后不要按START，我们来看看DEMO画面，并听一听游戏的主题歌。在哼哈了两声后，一名美国人以其极度沙哑的嗓音声嘶力竭地嚎叫着，是一首摇滚乐曲。恐怕也只有只有这样的BGM才能在我们进行游戏时比较好地烘托出它的魅力——谁让它是热情奔放的法拉利呢！？法拉利不允许任何浮华虚伪的东西夹杂在以它为名的游戏里面，游戏里这曲粗放的BGM令人完全无法忘记。



最最能体现出这款赛车游戏与众不同之处的，则既不是它的画面也不是它的音乐，而是它的操作系统。

难，可能是难了一点。本作竟然为入门者安排了"三部走"驾驶教程。练习模式里面有最佳行驶路线和各弯道性能。练习得差不多了再去赛道自由体验。体验得差不多了才能去和对手比赛。请问还有哪一款赛车游戏拥有这种严格得近乎苛刻的设计？



不严格不行啊！只有充分地磨炼自己的技术，才有可能在敌车AI奇高的比赛中取得前三名。现实比赛就是这样残酷。虽然游戏也有为初学者准备自动驾驶机能，但打开那些东东你便不可能在一条最简单的赛道中上到300公里的时速。

游戏中只有主视点亦让不少号称会在"梦游美国"中甩尾的人叫苦不迭。没有办法，大师不可能向那些不想体会真实赛车感觉的人做出让步。

还有，在场地的安排上，日、马、美、德等国的主要赛道甚至连法拉利公司的试车道全都给搬了过来：180度死角的弯道让你必须将速度降至20公里/小时，各种高低起伏不定的地势让你看不到前方的希望，狡猾的敌车可以将你挤至"逆走"状态，而追赶敌车心切的你一个甩尾过头不是上了草地便是头撞南墙……



←中的一方『出事』。互相碰撞将导致其

以上这些因素加在一起，就注定本作只能面向那些有过实际驾驶经验的玩家。

请配上震动，体会一下不小心冲上草地的震感与敌车和你接吻时的震感之区别；放开音量吧！让你内心深处压抑已久的热情在法拉利的尖啸声和摇滚乐手的嗥叫声中重新燃烧起来；投资数十元买一个VGA BOX，在640×480解析度下就能看清法拉利"真我的风采"；不要再只会"左/右"拨动DC手柄那超灵敏超好用的小摇杆，根据弯道的不同你完全可以用它来个"西北偏北"式的微妙ANALOG操作；你甚至可以考虑添置一条对战CABLE，以两台彩显两台主机来和好友进行画面效果惊人的通信对战……

大师就是大师。坚定你的信念，感受大师的真情。



意念之渊
——评 DC《DeSperia》

deSPIRIA

回机种:DC
回文/Silence
回责编/彩火·阳

通常的 RPG，以线式作为主要结构，我们翻开卷帙浩繁的游戏攻略，会发现自己的脚步，竟然跟着形式化的成长，踏满了一路重复战斗的泥水，直奔向雷同而空洞的结局模式。

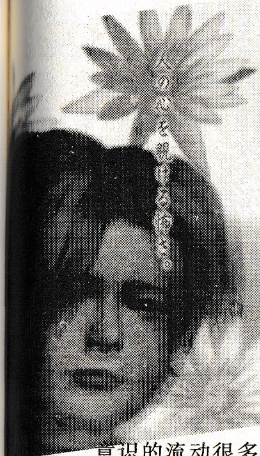
由于叙事的方式所限，即便是厂商恩赐给我们一点“自由度”的放松，终究逃不出习惯于单线成长的套路和宿命，而面对着自由度过高的放射状戏剧结构，感到怪异而难以接受。即便是《莎木》这样优秀但仍然恪守叙事陈规的佳作，也会被过份传统的玩家排斥，更何况其他更加“怪异”的游戏呢？

《DeSperia》秉承了 ATLUS 一贯的风格——阴郁，而保持着那种灰暗的张力，在以神话宗教为幌子的地底闪耀出黝黑的人女之焰，视觉冲突之下则是灵魂的震颤。

游戏的类型是 RPG，只能是 RPG，虽然有着很浓厚的 AVG 味道，但故事中心却总是主人公心灵真性的复苏，以及对世界的质疑得到回答。主人公阿鲁娅是一名教会忠实的信徒和成员，在世界逐渐被黑色海藻侵蚀之时，对一直促使自己成长的教会产生了怀疑，最终走上了相反的道路。随着真相的显露，她终于明白，所谓的“世界改造”，所谓的“人类自救”都只不过是人本身虚妄的偏识，逆反自然的结果只能是覆灭于自然。

将 RPG 与 AVG 结合，我们已屡见不鲜，但在此作中，可说是前所未有地结合得如此紧密。游戏中的战斗相当有限，即便是地图中随机遇上的敌人也屈指可数，玩家若想使自己的主人公变得强大起来，只有不放过任何一个可以调查的地方，使用本作中心系统“PIVE”(精神信息获取)来获得经验值。这样，叙事的外核和培养的内质都彼此靠拢，使玩家不会感到战斗的单调，也不会厌恶通常容易与游戏本身隔裂的戏剧部分。作为战斗最有辅助之用的“MIN”(记忆体，相当于“女神”系列的仲魔)。也通过获得的记忆素子来强化，而记忆素子的来源又出于敌人处在命运背景之下的情绪(如乐、哀、怨、恐等等)，如此一来，更是完善地使中心(成长)与外缘(故事背景)紧密结合，产生完整的具有吸引力的游戏性，在有限的时间内，显得耐玩。

游戏中最令不懂日语的玩家所难以接受的，即是那些满屏流动的，表示意识的文字，然而，这也正是《DeSperia》的魅力所在。ATLUS 的 RPG，一直不肯放弃深邃，在这款游戏中，更是将其剖微显隐的功力显露得淋漓尽致。有些玩



家对现在游戏越来越强调表面因素感到厌恶，不情愿接受蒙太奇化的视觉语言越来越多的运用，但这实际上是我们本身被多年以来电玩表现力缺乏所扭曲的理解力在作祟。

意识的流动很多时候都是无序的，表达我们真实自我的想法和情感也未必会照自己功利化的初衷而按步就班，生活中太多的偶然起于人性不稳的必然，如果仔细观察《DeSperia》中表示意识的文字流动，会出现有多少都能符合我们自身意识的轨迹。世界给了我们无数的框，我们总是在边缘踱步。有的时候，不明白一些“意识流”，就算是游戏也给我们以理解的阻挠。

另外，游戏中更重要的是对宗教的一种质疑。自从远古以来，那些传唱了千年万代的虚幻形象究竟是否存在？那些严肃而拘谨的教义到底是否单单出于规劝？我们在文明的欺骗中迷失了自我，无法摆脱人类自身对于自然的扭曲，在信奉和怀疑之中步履蹒跚地行走下去，看不清那是虚妄。《DeSperia》将一种亘古的主题赋与我们，从洞壁岩画所照着的阳光开始，到神学的说教和麻鄙结束，我们文明的进展，其实质起于一种名为“怀疑”的动力。



彩火跟您聊两句，行吗？

大家好，“游戏评论”这个栏目应该算是《批评》比较重要的内容，所以自出生以来就一直受到朋友们的关注。本人也收到了许多投稿，在此向各位喜欢和支持这个栏目的朋友道声感谢。

杂志开办快半年了，彩火实在有些话要和大家说，所以特地申请了半页版面。(S·P:这家伙肯定是为了出风头！)许多读者似乎还没有明白《游戏批评》中对评论的要求，经常会有一些热情洋溢，篇幅很长，但内容很分散的文章，而且经常会出一些观点偏颇的驳论文。这些读者的热情令我感动，但为了保证“游戏评论”自己独有的风格和文化层次，我不得不放弃许多来信，对此我又不得不表示抱歉。

所以在这，我觉得将评论稿件简单的要求告诉大家是很必要的，而且我想以下这三条规定对您如何落笔写一篇成功文章能够有些帮助。(主编:别废话了，快说正经的)

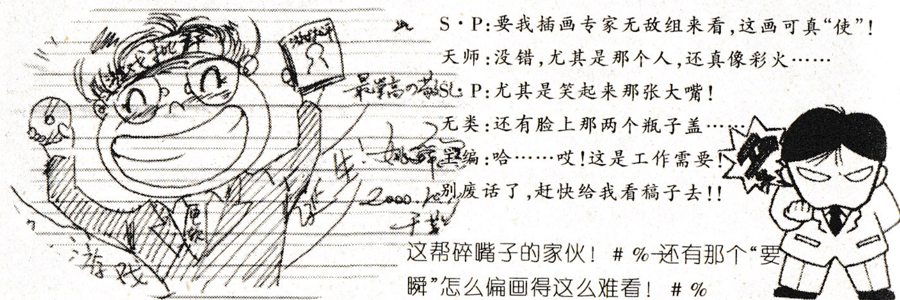
①我们登用的文章篇幅有限，所以强调”小题大作“，能有一个比较明确的中心，一定拒绝面面俱到，那将会使你失去读者阅读的耐心。做到这点是实现后面要求的前提。

②文章一定要有一个主题，游戏声光效果、操作性这些比较肤浅的内容是适合登在《电软》的 GAME BAR 上短评的题材。《游戏批评》需要更深层次思考后总结出来的文字。

③出于版面规格的限制，请将一篇文章的字数控制在 900 字，或者 1600 字两个数量上即进行单页或双页的安排。(侃霸:怎么这么多的要求，以后我还怎么写！！？？)

当然要想写出好的评论并不是按照这3个条件做就可以的，毕竟写作的功底不是靠玩游戏来升级的，它需要我们走出玩的圈层，需要我们去更多地体味生活、陶冶精神境界，才可以写出真正有内含的文字，才能真正提高自身的水平。而大家真能做到将自己的精神境界提高，也就达到了小编们的初衷了。

回到现实中，经过一段时间的酝酿，已经有部分朋友找到了感觉。这次，我就从中挑选了两篇比较出色的文章供各位欣赏。其中尧舜禹兄弟还用非常中肯的建议和充满活力的漫画来鼓励我们，令人感动。尽管他的文章被我删节掉了大半，但我还是很感谢他，以及下面这幅漫画。希望我以及所有看到我们杂志的朋友都能够被这幅很粗糙的漫画中那股乐观向上的精神所打动……



游戏文化差异下的悲哀——评《勇者斗恶龙7》

文/尧舜禹　责编/彩火·阳

随着游戏的进行，笔者逐渐以平静的心态面对DQ7。如果摒去它所谓“超大作”的帽子来看，它真正吸引人之处在于——成长。其实《勇者斗恶龙》系列都无不在讲述着这样的道理，主角是极为平凡的少年，就像我们身边的每一个人，经历风风雨雨后，成为勇者。这诠释了一个不变的真理：人生只有通过不断地磨炼与考验，经历无数坎坷与失败，才能获得真正有价值的成功——这也正是RPG游戏的精华所在。我们打穿一部RPG游戏所拥有的成就感往往是其它类游戏所达不到的，就是因为我们早已通过游戏的主角而尝尽辛酸苦辣，完成了自己另外一种人生。在《勇七》中，主角不断地升级和转职，逐渐成为强者，乐趣也就越来越多。但只有从开始一点一滴做起的人才能体会。一分耕耘一分收获，坚持到最后也就是收获最多。

另外还有一点笔者认为是很重要的，就是一个认同感的问题，之所以《勇者》系列在日本称为“国民级”RPG，就是因为《勇者》系列是RPG游戏的开山祖师，其不仅是开创了一个游戏类型，更是开创了游戏的新时代，家用游戏能有今日的辉煌成就，RPG功不可没。就像我们对《三国演义》、《西游记》的情结一样，日本人对《勇者》系列有着不可替代的感情，当初玩《勇者》一代的小学生已经成长为高大的青年了。现在RPG游戏蓬勃发展，已经与各种类型游戏相互融合，百花齐放，千姿百态，而《勇者》系列一贯保持了自己的风格不加以改变反而成了最大的优点。它使那些深爱《勇者》系列的人们找回了当初玩FC、SFC时的那份感动。因此《勇者斗恶龙七》自然是众人注目的焦点，而我们又有几人能理解这份情结呢？单纯地将《勇七》作为“超大作”来衡量，岂有不失望之理？

其实这种“勇七现象”不仅体现的是我们与日本游戏文化上的差异，更多反映的是我们游戏文化上的空白，它充分说明，我们现在需要的已不仅仅是别人的东西了，我们需要自己的游戏，更需要自己的游戏文化。

需要用心去感受
——评《心跳回忆Ⅱ》

文/陕西SQUARE.ENIX　责编/彩火·阳

《心跳Ⅱ》的发售是意料之中的，但角色方面的“大换血”却是笔者始料不及的，原因很简单，Ⅰ中近乎完美的女主角藤崎诗织给笔者留下了太深的印象。

我很惊奇，惊奇自己第一遍打通《心跳Ⅱ》就成功的使阳下光对我告白，和诗织相比，阳下光是否有点太……，但我随即又发现，自己的心情十分舒畅，绝对没有玩Ⅰ代那种紧张兮兮的感觉。

KONAMI不愧是KONAMI，她不仅从可玩性去考虑，更从玩家本身去考虑了问题：游戏者，休闲娱乐也，是人们在紧张生活中偷得休闲的事物，随着生活节奏的日趋加快，人们连生活中的事都处理不完，谁还会为一个游戏弄得焦头烂额？而Ⅰ代就刚好犯了这个错误，至今笔者对当初追诗织时的疯狂仍心有余悸。不过当时还在初中，现在如果再让我玩Ⅰ，我怕是死都不会碰了——高考，人际关系这之类的事早把自己弄得心烦意乱，如果再加上一个虚拟的游戏人物，我想自己非上吊不可(笑)。在Ⅱ里，KONAMI的确注意到了这一点。“大换血”恰恰证明了这一点，因为KONAMI不想让人在看到Ⅱ代时又看到诗织这个完美的噩梦，于是那个更贴近人但并不十全十美的阳下光出现了……在游戏难度方面，KONAMI更加证明了一句话：让你去玩游戏，不让游戏玩你！于是，在笔者第一次玩Ⅱ时，阳下光就向笔者告白了……

然而正当KONAMI认为成功捕捉到当代玩家的心时，他忘记了一个几乎是致命的细节——游戏性！而游戏性中最失败的就莫过于近年来十分流行的随机事件了。5张Disc，乍看十分惊奇，一个恋爱游戏做了5张Disc！但事实上呢？笔者在将碟片放入PS开始计时，两个小时，刚刚两个小时，笔者就已轻松听取了阳下光的告白。这不禁让人产生疑问，随机事件过强有什么好处？答案很简单：适得其反！本来一支让人认为剧情很丰满的恋爱SLG，在两小时就破关，是否有被耍的感觉？反正我有……

整体看来，《心跳回忆Ⅱ》的确给人喜忧参半的感觉，当然也不时有玩友站出来指着《心跳Ⅱ》骂：“垃圾！”。但我认为一款游戏从开发到发售，其中一定饱含开发者的血汗，无论成功与否，这方面的付出绝对值得肯定，“心跳Ⅱ”也不例外。所以当玩友在玩游戏的时候，也应该去感受一下开发者的辛劳，你应明白不论一款国产或国外的游戏软件，从开发到发售都是十分十分不容易的。



机种:SFC　发售日:1996.2.9

文/Shadow Phoenix

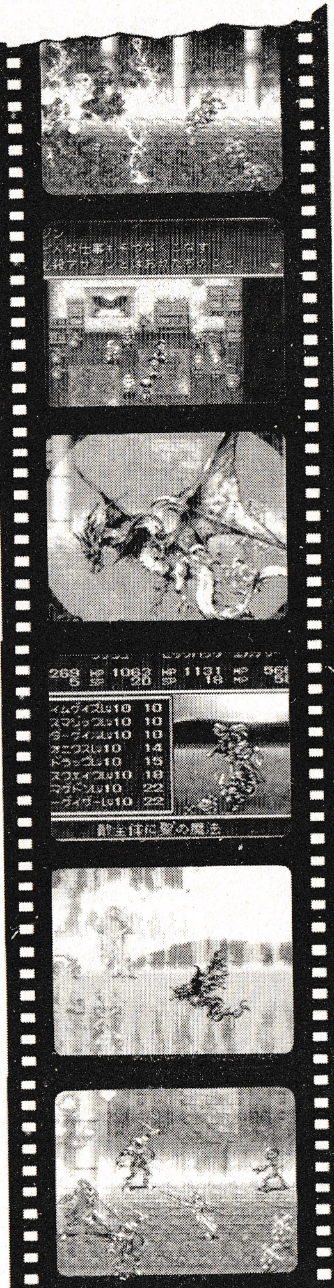
至今仍搞不清楚96年那个初春的早晨我是被谁从游戏的“幻境”中吵醒的,是软体动物、KING,还是龙哥、特工黄,抑或是四合院的看门大爷,不由怀念起那时的编辑部,斗志昂扬、团结奋斗。唉,往事不堪回首,只希望多年以后大家还能互相记得……

那个令我快产生幻觉的游戏就是《圣龙传说》(Bahamut Lagoon),也许不少朋友都对它不太熟悉,先让我讲讲它的背景吧!它是SQUARE在SFC末期推出的S·RPG大作,当时的SQUARE可说是任天堂的超级猛将之一,从95年的《时空之旅》、《圣剑传说3》、《浪漫传说3》到当时的《财宝猎人G》、《鲁多拉秘宝》等大容量(24M、32M)作品,无一不为SFC在当时次世代夹击下挽回面子,之华丽画面、之严谨系统、之口碑评价等等均令濒死的超任在中国最后“火”了一把……

如今看到此游戏的画面,我还未开口,旁边的彩火君已经啧啧称赞,确实老史那种有些贵族感觉的华丽让人看了心里都很舒服(看多了就有些……),连一向不怎么重视SFC的天师也回忆起那时他看到此作时的感叹。游戏光是有漂亮的画面是没有用的,也许几年前还可以,那时有个什么SS或PS的CG开场动画,就会招致一堆人的围观。现在呢?一款徒有其表的“花花肠子”作品势必遭到玩家的唾弃。但要声明的是本游戏尽管华丽,但不失为一部内外兼修的力作(起码是我个人认为)。本游戏最令人津津乐道的就是龙的育成,其实也并不是什么了不得的设计,其后又涌现出不少其之“赝品”,但当时确实令我眼前一亮。不厌其烦地将龙根据属性等共14项能力值升级、改形、进化,进而培养成“德才兼备”的圣龙或是有着无双战力的最强龙;配合人物进行转职等方面的“工作”,你所扮演的主角便会一如既往地保护自己的王国,将与邪恶势力的战斗进行到底……

本作做得十分精细,一些很小的地方都刻画得惟妙惟肖,尽管现在看来这样的游戏似乎有些一般,我也有同感,毕竟这是4年前的游戏了。但游戏机更新换代至今,又有多少游戏能做到与之同样严谨、同样实在呢?不是说现在游戏的游戏性日渐消退了吗?那为什么同起许多玩家喜欢的都是几年前的游戏呢?只是因为它们是经典吗?游戏如此单纯地“华丽”下去只能象古罗马一样最终走向衰落。当然不否认现在仍有部分游戏“执着”着自己的理想,也许商业效益不能“理想”,但假以时日不敢说它们不会被后人颂扬(当然不包括一些哗众取宠、自以为独辟蹊径的作品)……

至今我仍想有一部作品能令我像当初那般痴迷,不否认仍有许多作品比本游戏精彩,但为何都不能那么深地摄我心魄、勾我灵魂呢?近期只有PS2上的《真·三国无双》和DC上的《VR网球》、《Mr.Driller》(钻地小子)等为数很少的几个游戏令我血脉沸腾。对于那些RPG、SLG似乎已失去了兴趣,尽管许多作品做得日臻优秀,例如那风靡业界的《最终幻想》系列等等……也许年纪大了,没有了当初的激情,但我仍感激游戏,感激天下所有游戏玩家,感激整个世界……



史上最强之龙族·捍卫天空的力量·凝聚绝代的无双

经典的回顾

——小议"赤手神拳"系列

机种/MD
文/王骏生
责编/彩火·阳

听到世嘉可能要在DC上继续BARE KNUCKLE传奇的消息，不禁怦然心动。往日沉醉于这个游戏中的场景，忽然一下子就出现在了脑海之中，是那么清晰，那么挥之不去。

经典终究是经典。

无法忘记第一次看到MD上这个系列首作时的心情。记得那是个冬天，我去小店找红白机的游戏(那时我还是FC一族)，却被一个MD游戏所吸引：跃入眼帘的是夜景中的海港，居然有那样精美的画面和音乐！这简直让我惊得目瞪口呆，忘了冬日的阴冷，硬是在寒风中站着看店主把它打完。当然，一个动作游戏不能光靠画面和音乐来吃饭的：游戏的动作设定和平衡性是那么流畅，在当时对我来说几乎已经是完美的了。

这也是我终于下定决心购买MD的主要原因。

现在看来，BARE KNUCKLE开山之作还有太多"借用"当时街机最流行作品"FINAL FIGHT"的嫌疑。即便如此，赤手神拳还是清楚地表现出了自己独有的性格，牢牢抓住了过版动作游戏的特点，把游戏性集中在复杂多变的招数、华丽的背景和富有特性的BOSS上。

赤手神拳与当时CAPCOM的街机系列作品最大的不同在于过关和灭敌方面，更强调复杂多变的打法，而不是靠单一的招数、卡单一的死角来"支死"对手。游戏中的敌人则从来都是用自己的技术、而不是"无赖"技与主角对抗(游龄较长的玩家对当时流行的、动辄飞速冲过来杀伤自己一半生命力的"无赖"对手恐怕还记忆犹新)。这也使得玩家在游戏中更能够发挥自己的特点，真正体现出"强者更强"的自我满足感。几乎每一个高手都有自己不同的过关方法和制对手于死地的绝招，这就是赤手神拳能够受到广泛欢迎的一个主要因素。

作为一个武打过版游戏，这个系列几乎可以说是最完美的。从动作的角度来说，它能满足从初学者到究极狂人的各种不同需要。赤手神拳3的MAINIA难度至今让笔者难以忘怀：那种近乎疯狂的群殴场面，"浑"而不乱，激烈刺激，可谓是此类游戏达人的至高享受。

同样给我留下深刻印象的，是那结束战斗之后极为抒情的音乐和优雅的画面。尤其是3代的铅笔淡彩，与整个游戏的风格融合得天衣无缝，使游戏表现得张驰有度、急缓并蓄，成为这个系列令人回味无穷的休止符。

一共出了三代的赤手神拳，几乎个个都是当时的精品。其实就算把这个系列放到现在来看，其魅力也丝毫无减。这恐怕就是重视游戏性给游戏带来的长生吧？其实在那个年代，无论是世嘉

怀念恐怖

——忆PS《CLOCK TOWER》

机种/PS 文/Silence 责编/彩火·阳

最近，随着CAPCOM变得越来越急功近利，可怜的丧尸们像是忙碌的群众演员，在DC与PS2之间跳来跳去。2001年3月21日《维罗妮卡·完全版》在DC和PS2上同时发售，标志着这套"经典的恐怖大作终于被赶出恐怖游戏之林，它不再为我们带来恐惧，只是磨砺我们无可奈何的耐心。"

如今深刻地缅怀早已"逝去"的HUNAN，缅怀《钟楼》，因为它带给我多少灵魂的冲击。

恐怖，来自于无知而产生的悬念，从古老的传说直到神话中的反面形象，一切都是世界尚不为我们所知的因素在渲染着我们一种原始的情绪。在《钟楼》中，敌人永远都只是一个，但你也永远不知道他会在什么时候出现在眼前：在幽静而封闭的大楼中，你听着自己的脚步声；在一间间狭窄中发现凶手留下的血淋淋的痕迹；窒闷和茫然压迫着你的时候，一阵令人震颤的响声，剪刀铛铛，魔星现形；在呼吸紧促之间，寻找着任何一丝的逃避机会。

可能是游戏制作的问题，也可能是HUMAN故意为之，有时剪刀手明明在身后追踪，但走向楼道一角，"哐当"一声，那把硕大的剪刀又陡然出现在面前，令我怀疑他不止一人，连得躲避的箱子都不能同样利用第二次，只能不断地逃跑，逃跑，逃跑……永远不会忘记那段情节，当主人公走向钟塔时，狭窄的楼梯告诉我，如果剪刀手在身后跟上，将无路遁逃，而这时，在头顶的钟塔，却又偏偏响起了诡异的笑声……

其实，为什么会留下如此恐惧的印象，乃因为单纯的自己一开始竟然忽视了"挣扎"一键所起的作用，一见剪刀手即惊魂动魄地逃走。后来无意中发现了此键的作用，恐怖感也顿时降低一半。

但不管"挣扎"键是否起作用，《钟楼》都已在脑中留下了不可磨灭的印象，因为她所叙述的，正是人心的变异，并在为我们演示着由一些碎片拼凑起来的过程。世界在我们面前显得过于庞杂，我们不知道她那波云诡澜的光影会否催起我们心底的黑暗，我们恐惧，因为我们明白，作为人类的我们，都是自私的；因为自私，而无所不为。

自《钟楼·幽灵之首》这部恐怖感降低很多的续作在PS上成为绝响后，再也没有什么游戏能让阳光下庸庸碌碌的我们走回黑暗中。

至于《生化危机》，已经变成了重复太多无聊因素的ACT，虽然，身不由己地期待"4"在PS2上的又一次照搬台词。

·(接前页)·

还是任天堂，都实在是有太多的经典让我们留恋。但是索尼带来的功利主义，把游戏变成了纯粹的商品，游戏变得更象快餐而没有回味，在PS的荣光下成长起来的新一代游戏玩家，似乎永远也无法理解他们上一辈对那些经典的怀念和期待。

希望，世嘉能够把这种期待，在DC上变为事实。



回运行机种:PS
回发行公司:SECI
回发行日期:2000年1月27日

推荐理由

①软硬件的究极搭配
②幽默的漫画风格(沈)
③简单的系统及操作(沈)
④激情的烹饪(沈&彩火)

小序:原本已经提笔,突然一个"楞头程咬金"杀到,声称要为另类大作《俺的料理》道尽原委,甚至想要代替彩火来做本次评述,无奈小可已经动笔(想代替我?)遂由主编命令,由我与"程咬金"——沈剑峰(下简称剑峰)一同主持。



↑彩火:游戏的起点就是这个大食餐厅。
剑峰:实际上这里玩得算是最开心的。

彩火:这次我们2人要为各位介绍的这款好玩的"我的料理"可真是一点都不休闲,反到经常手忙脚乱。

剑峰:虽然只需要Analog Control再加上一个'圈'键既可,但有时候你会真的像在做菜一样手忙手乱,毕竟一下子要做那么多菜呢!

彩火:我想这应该就是玩家们内心最直接的感受了。的确,玩这款游戏虽然没有格斗游戏那种要求极为精密的指令输入,但有时由于工作量过大,再加上自己需要料理的事情很多,所以玩起来到是经常"满头大汗",呼吸急促。同时,对于这款游戏的操作方法我想剑峰也与我有同种体会:这款游戏是一定要配合Analog Control玩的,以至于如果你没有Analog Control,游戏连片头动画都不出。SCEI的这个举措完全不是什么无聊之举,而是完全希望玩家能够享受游戏乐趣所做的设定。此款游戏与Analog Control配合之完美,令彩火玩过之后甚至产生了Analog Control是专门为了本作而开发的疑问。

虽然游戏的操作方式很特别,但游戏本身玩起来要是很复杂的话,即使操纵感很好,也都是白搭。其实对于比较另类的游戏,片头动画往往是没什么看头的。但片头对于理解游戏的内容,还是有好处,好象剑峰也不清楚游戏的具体故事是什么,所以彩火在这里先显一下,讲一下游戏的剧情:片头动画里的那只青蛙其实是个很了不起的厨师,但因为某个人存在,使得它每每在各项料理比赛中永远只能是老二的位置,所以这个青蛙就终日愤恨着那个阻碍它获得荣誉的人,并不断设计诡计来陷害这个神奇的厨艺专家,也就是我们游戏的"煮"角——你。

好啦,简单的剧情就介绍到这里,是否有些许失望呢?自己费了老大的力气竟然是在跟一直青蛙较劲。其实,另类游戏的故事情节往往都是无足轻重的,而玩起来的快感才是主要的。

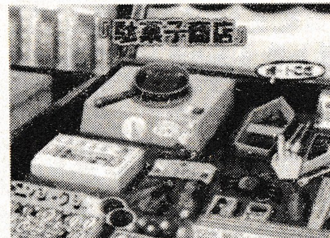
本作借助良好的操作快感,上演了精彩的闹喜剧。你绝对会因为做菜开店的乐趣而忽略由那只讨厌青蛙找的麻烦。游戏虽然简单,但干起来一点都不重复烦琐。

剑峰:没错,虽然是一个做料理的游戏,但她没有繁多的配料选择,也没有非要寻找配出好料美味的要求,只是要你做一个好的厨师。客人要什么菜,你就做什么菜好了,没有选择,而且必须在一定时间内做好,如果在客人等待的时间内你没有做好料理,那客人就会愤愤离去,你的满意度就下来了。这就是这部游戏简单的规则,但有时会有很多客人,甚至同时料理6道菜,所以忙得昏头转向是理所当然的。

彩火:不错《俺的料理》的确是款规则简单,但乐趣十足的游戏。但对于这种规则简单的另类游戏而言,还要有一些有趣的小游戏是很重要的,你说对嘛?

剑峰:不错,其中有些小游戏更能煽动你的激情。比如有些客人闹事,你要赶快拨打110,防止影响其他客人用餐;做好菜放太久会引来蟑螂;长时间不理客人点菜,客人会逃跑,但一定要追回客人,否则其他客人也都会走的……这些小游戏的出现对玩家来说虽然都不是好事,但却能让玩的时候添加趣味。

彩火:是呀,你的感觉同我是一样的,而且,这个游戏特别适合双人同玩。



←体会忙里偷闲的乐趣。温馨的操作间,让你够

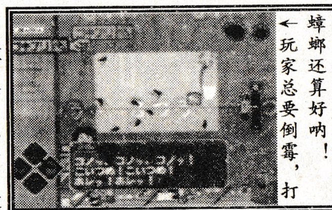
剑峰:虽然游戏有不少关卡,而且难度不断加大,但与朋友对战才是这款游戏的魅力所在,和朋友在一起疯狂转动Analog Control,那种感觉是非常好的。

彩火:的确如此,将来有机会咱俩也好好对战一把。

剑峰:其实《俺的料理》中有趣之处比比皆是。SCEI的制作功底的确不俗,玩家对这种有创意、有趣的好游戏是十分需要的。

彩火:的确,SCEI在这些制作简单,玩法另类,乐趣十足的小游戏上的确有一套,这也算是她可以自豪的一面。

剑峰:也许是这样,反正现在玩家耳边时常充斥着对游戏的批判之语。但玩游戏有错嘛?尤其是像《俺的料理》这种乐趣十足纯真的游戏。不管怎样,错过它真是一种遗憾呀!



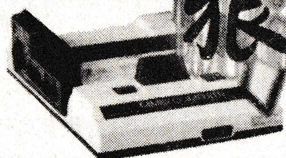
←蟑螂还算好呐!玩家总要倒霉,打

彩火:的确,那些没有买Analog Control的玩家快去找来,试一下《俺的料理》吧,反正现在PS的配件已经很便宜了。好啦,感谢沈剑峰朋友和我一起为大家做了这次介绍,希望以后会有更多的朋友与我一起来主持"另类游戏坊"这个小角落。

本文摘自：台湾省杂志《Super Gamer》

文/路人K　　责编/彩火·阳

真正的狠角色

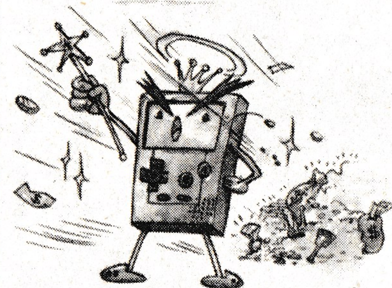


阳言：提起任天堂，多数玩家会认为它已经是冥顽不灵的代表，无法与气势如虹的SONY，或是求新求变的SEGA相比！其实，我觉得任天堂才是真正的狠角色，深藏不露吃下了北美及掌机游戏两大市场，并连续五年创下日本游戏公司获利第一的记录。

连续11年的不败王者

任天堂赚钱吗？以1999年为例，任天堂税后净利1579亿日元，蝉连五届日本游戏界获利首席宝座，并在日本全国企业获利排名前十。其利润甚至在游戏公司获利第二名到第30名所赚利润总和之上。想想这个只有800多名员工的企业，平均每位员工创造利润近两亿日元，这也算日本企业之最。

近年来，已有11年历史的GAME BOY是任天堂获利的主要原因。GB系列主机全球销售突破一亿台，对应游戏数千款，占掌机游戏市场95%以上，更要加上GBC积极联合无线通讯市场，提升了GBC附加价值。有了GBC这个不败王者，任天堂就底气十足。



超级吸金鼠

任天堂另一个获利来源是“口袋妖怪”系列创造的庞大商机，连小叮当及Hello Kitty都被这后起之秀比了下去。目前“口袋妖怪”系列游戏合计销售超过3000万套，替任天堂赚进数千亿日元利润。此外周边商品衍生上万种，电影、卡通、漫画、文具、……无所不在，只要小朋友能接触到的日常用品，151只口袋妖怪将联合力量榨干父母的钱包。

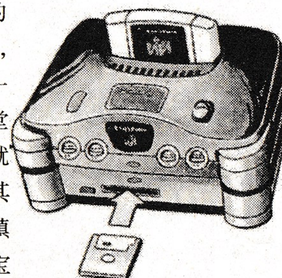


此外“口袋妖怪”飘洋过海到了美国更是夸张，老美超迷皮卡丘，情况比日本还严重！目前“口袋妖怪”在北美每周相关游戏合计至少销售7万套，上半年北美游戏软件销售市场上，“口袋妖怪”系列占了12%的份额。而10月发售的，投资1200万～1400万美元造势的北美版“怪兽竞技场金·银”预计又能销售1000万套以上。看来任天堂光靠皮卡丘就能创造让对手眼红的收入。

让人跌破眼镜的N64——老当益壮不是没有原因

当初N64发表时决定以卡带为媒介，任天堂被不少人认为食古不化必遭挫败。事实上，尽管N64亚洲销售成绩不佳，但北美的成功却是巨大的，压过PS气焰成为北美第一家用游戏主机。N64及GBC合计产值占北美游戏市场48%，一些大作销量都以百万计算。日本虽只有400多万台N64，可每款游戏都也能有数十万的销量。这些可是“王者”PS难以企及的。

任天堂让玩家死心塌地的重要原因在于它对于游戏品质的坚持。毕竟任天堂是最老牌的游戏公司之一，100多年前以纸牌起家，一路走来历经玩具、游戏机的发展，最了解的是如何掌握玩家的“游戏心”，让玩家一玩任天堂的游戏就深陷其中。而且镇社之宝——天才游戏制作人宫本茂，更是任天堂的品质保证！这位创造“马里奥”、“萨尔达传说”的电玩大师以非常精准的角度掌握到游戏平衡点，让玩家一旦接触游戏就不可自拔。大师不亏是大师，宫本茂也是北美玩家最崇拜的日本游戏制作人(SEGA铃木裕与宫本茂相比可能稍逊一筹)，对任天堂的忠实玩家来说，只要宫本茂一日不离任天堂，就值得购买任天堂的主机。



比较SONY推动PS2的积极、SEGA推动DC的不得以、还有微软X—BOX染指游戏界的企图，任天堂对新主机的推动好像没那么积极。任天堂一直在观察新主机市场，因为N64与GBC目前仍大有可为，对任天堂而言推出新主机言之过早。

32位元掌上游戏机GAME BOY ADVANCE将是任天堂未来的重要主力，不但能顺利承接目前GBC家族的广大市场，完全相容GBC软件，再加上更强的硬件优势、更简便的软件开发、无线通讯的整合、与新主机“GAME CUBE”(原：海豚)的互动，GBA的实力对手很难抗衡。而就8月10日任天堂公布的四款GBA游戏画面，已经有不输给超级任天堂的表现，就知道任天堂的自信不是随口说说。

而任天堂新主机“GAME CUBE”也是另一张王牌。看到PS2多元化功能产生的力量分散，任天堂将把“GAME CUBE”定位为纯游戏主机，以全部的力量发展游戏市场。“GAME CUBE”没有像当初N64绑手绑脚的游戏容量限制，而且软件开发更简便完整，再加上任天堂有专业的游戏开发经验，以及“GAME CUBE”与GBA充分的互动功能。任天堂有信心集中力量的“GAME CUBE”比起其他野心大到想一把通吃游戏、网络、电影市场的对手火力更集中，而成果已在8月底任天堂“Spaceworld Show 2000”揭晓。



1 一波未平 一波又起的PS2

PS2的优势是在逐渐走向没落吗？

本文摘自/台湾省杂志《超级玩家》总64期

彩火 PS2日美发售成功是肯定的，不过这主要得力于PS江山的稳固以及索尼本身行销手段的高超。但众所周知的是，自PS2诞生至今，它可一直都是磕磕绊绊走过来的，不断受到外界和本身问题的困扰。PS2目前的局势如何，尤其是在北美地区产品供应不足会产生什么后果呢……

★PS2锋芒太露吗？

从今年3月4日PS2发售以来，总遇到大大小小的问题。从初期部分产品不良、记忆卡会与DVD驱动程序冲突、全区DVD影片密技导致美国八大影业不满、部分游戏公司(CAPCOM、KONAMI)知名制作人直接点名PS2游戏开发环境难度太高及不完善，到微软XBOX现身摆明跟PS2硬干、SEGA与任天堂直接批判PS2导致游戏产业变质，以及最新这一次北美、欧洲PS2产量不足导致的上市问题，简直让人目不暇接。不过凭借SONY的手段，前几个问题都很好地解决了。但是这次北美、欧洲PS2产量不足问题就大了，而SEGA及任天堂正虎视眈眈等着看这场好戏，并伺机抢夺PS2产量不足遗留下来的空缺。

★隐藏在背后的问题

虽然SONY信誓旦旦的表示将会解决这次产量不足的危机，不过背后的真相及问题却不是三言两语就能带过。首先北美是全球最大电玩市场，占全球市场44%，而欧洲占21%，两个加起来几乎是全球电玩市场的三分之二，这次PS2无法一鼓作气抢占市场，无疑给SEGA及任天堂抢攻年底圣诞战役提供了绝好机会。虽然SONY表示往后将每周补出货10万台，但毕竟夜长梦多，谁能保证玩家不会被SEGA及任天堂年底的强打游戏攻势吸引而花光了原本预计买PS2的预算？毕竟玩家预算是有限的，也难怪SEGA与任天堂异口同声指出PS2这次犯了商场大忌。另外，那些不放心的北美游戏小卖店都改与SEGA或任天堂追加DC、N64订货，就是怕如果PS2真的来不及在年底圣诞节补足货源而开天窗，这无疑让SEGA与任天堂捡了个大便宜。

根据SONY表示，这次北美、欧洲PS2产量不足，主要是核心零件缺料所致，他们只能在发售日当天各出货50万台（不过预约数早就突破100万台），并承诺将以每周10万台的速度补足货源。今年年底北美PS2能出货140万台，明年3月底出货300万台，同时PS2全球出货1000万台的目标不变（日本400万台、北美300万台、欧洲300万台）。

第二是主机出货不足不是后面再补给上就能了事那么简单，因为这牵扯通路、发行、小卖店……等多重环节。对于那些已经付钱预约PS2的玩家而言，不能如期拿货，导致抱怨或者退货的情况也很可能发生，这些营业损失又能找谁负责？这样的大娄子可是要严重影响SONY商誉及信用的。DC当年那个血淋淋的案例现在似乎又重现了：初回出货因为NEC代工的Power VR2产量不足导致只能出货30万台，不但远远不及SEGA最初预期初回出货100万台目标，甚至造成玩家不满！DC当时代言人"汤川专务"（他真的是SEGA的专务 汤川英一）都公开在电视道歉并且接受降级处分。殷鉴不远，怎么风水轮流转又到PS2身上？

第三是对信心的影响，PS2产量不足，显然是产品制作过程某个环节出了状况，处理不好可能导致玩家或是店家对PS2产生骨牌效应的信心问题，当初DC的"过热死机事件"又是一极好的例子，虽然这过热死机的比例极低，但当时有多少人把"DC＝热死机"画上等号。这次北美PS2产量不足会不会让北美小卖店产生忧虑，SONY必需密切观察与处理。

此外，以日本版PS2到北美来补货并不能解决问题，因为北美版与日本版软硬件是不相容的，而且没有预留内部硬盘扩充槽并取消USB，还有DVD功能内藏在主机里）。

未来游戏什么样

本文摘自《科技新时代》2000年11期



彩火：今后2年，5年甚至更长时间内游戏会是什么样？笔者采访了著名游戏《DOOM》的设计者之一约翰·卡马克。以下是他的一些想法。

未来的游戏会怎样

Pixar等动画电影工厂出品的电影正成为计算机游戏画面所要达到的目标。而要想达到影片级的图像质量，第一步就是要有能够处理每一帧画面中的光和影的计算能力。

这特别体现在能够使物体投下清晰的影子。影子实际上就是光照不到的地方，但是大多数设计者仅仅使用加深黑色这种简便的方法。

追踪你的眼球

只有1/10的图像在某一时刻被游戏者所关注。所以没有必要让计算机生成根本没有什么人去看的细致的图像。视网膜追踪是一种探测人眼聚焦在什么位置的方法，它能够帮助我们解决这个问题。只在屏幕上显示游戏者最常看的部分而忽略其它部分的画面质量，这样使得计算机得以有能力产生更为细致逼真的画面来。

多人联机游戏

目前普遍应用的高速因特网联接使得在线游戏更具有交互性，比如100个战士分别由100个人来控制，同时参与战斗。其它近期内的改善还有面部的识别，会使得游戏中的人物富有表情以营造出更真实的环境。

电子游戏能够成为竞技体育吗？

本文摘自：北京晚报 2000.10.15 五色土 22 版

文/沉风



有关游戏职业化的问题，我们在以前曾经讨论过了，但那毕竟是些离我们过于遥远的事情。尤其对国内电视游戏的玩家，这种念头还是一种奢望。但令人欣慰的是，国内电脑游戏玩家已经开始走出过国门，准备走上职业化的正轨了。虽然国内两派争论一直没有断过，但我想游戏机派还是应该同彩火一起，为这件事感到高兴才对。

也许还被很多人看作不务正业的一群，通过互联网，拿起鼠标或者游戏杆，开始他们的极限运动：打游戏。

体育场地以网络为载体，被虚拟得广大而真实；他们笃信在电子游戏中也能展现更高更快更强的运动精神。当他们走进韩国，加入一个世界性的电子游戏大赛的时候，他们称之为自己的奥林匹克盛会。"国家队"的定义被他们重新改写了。他们将代表中国。

社会对于电子游戏的态度，始终是摇摆不定的。偏差在于一个普遍隐含的前提就是，这是一些孩子的把戏。成人世界往往过低地判断孩子们对价值的认可，同时借此确立自己对他们的影响和教育。问题是随着社会和科技的发展，他们接受信息的水平线已经和我们看齐，他们热衷的新事物有时候我们越来越不懂。



我们不能因为火灾而否定火的价值。一些媒体正在指责电子游戏为"电子海洛因"。好，现在全世界电子游戏产业正在超越电影工业的产值，SONY 公司电子游戏方面的收入占到了公司收入的近五成。

那么，游戏和竞技体育有什么相同点呢？

它能够模拟竞技体育。把体育场数字化，所有的创造性和可能性都在你的头脑中。例如这次游戏大赛选用的 FIFA2000，就是一款电脑模拟足球游戏。你也可以把"Quake"当作一场射击比赛，这个游戏常常被指责为血腥味和暴力色彩太浓，那么拳击又如何呢？在 PS 上打"铁拳"跟在拳击台上击打对手脸部，哪个又更过分呢？

它同样考验了人的反应和判断能力。互动的电子游戏同样具有无限的可能性，判断力、洞察力和想象力同样是至关重要的。

竞技体育虽然借助科技的进步使格林和琼斯越跑越快，但现代奥林匹克运动会还在延续着人类文明发源时的把戏。

体育来源于人们的游戏，而我们创造了虚拟的网络社会，这个社会的游戏也可以作为一种选择吧？

关于本次游戏赛事

比赛时间：

2000 年 10 月 7 日至 15 日

比赛地点：

韩国汉城的主题公园

正式参赛国家和地区：

韩国、美国、中国、中国香港、英国、德国

非正式参赛国家和地区：

日本、加拿大、中国台湾、新加坡

受邀参赛国家：

澳大利亚、巴西、法国、瑞典、俄国

世界电子游戏大赛的纲领

Ⅰ意义及目的

①通过组织本次网络游戏大赛，世界电子游戏挑战赛将成为世界游戏产业的基石。

②通过本次比赛将使世界游戏产业一体化。

Ⅱ更长远的目标

2000 年 10 月的比赛具有以下目标：

* 组织全球最大的游戏赛事活动。
* 让全世界更多的人对游戏更感兴趣，并促进韩国本身的电子及娱乐产业的发展。
* 为 2001 年的奥林匹克大赛做准备，成为一年一度的奥林匹克大赛。
* 提高世界电子技术产业的发展。
* 将电子游戏作为最新、最流行的体育竞技项目推向世界。
* 将游戏赛事活动变成全世界赞助厂商最为喜爱的市场宣传活动。

Ⅲ基本计划安排

短期：

* 2000 年 10 月举办电子游戏挑战赛。
* 一步一步的建立世界范围的在线游戏社区。

长期：

* 2001 年在美国或韩国举办第二届电子游戏挑战赛。
* 在世界各大都市举办年度电子游戏挑战赛。
* 将游戏挑战逐步转化为奥林匹克。

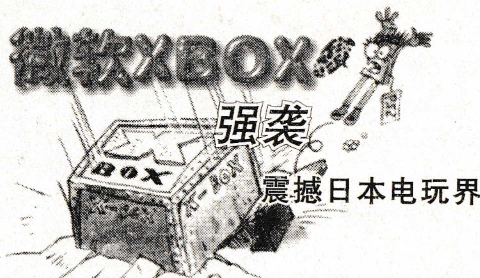
有关 BattleTop



韩国的职业游戏组织 BattleTop 成立于 1993 年，一直致力于游戏网络服务工作，目前共拥有 38 万名成员。从 1999 年 BattleTop 开始组织大规模游戏赛事活动，并在 2000 年 1 月 13 日正式创立职业游戏队并与职业游戏队选手签约。

本次世界网络游戏挑战赛在中国地区预选赛的工作全部由 CPGL 负责。

本文摘自：台湾省《超级玩家》总62期



微软XBOX强袭 震撼日本电玩界

9月20日微软在旧金山举办记者会，正式公布首批加盟XBOX的155家日本、北美、欧洲游戏厂商名单，其中有50个日本游戏厂商，包括KONAMI、CAPCOM、NAMCO、TECMO、BANDAI等玩家耳熟能详的日本大厂几乎都榜上有名(除了SQUARE、ENIX以外)。欧美方面更不用说，除了EA尚未表态支持之外，其他欧美大厂几乎全部出面，替XBOX营造一股超强气势。现在离XBOX正式发售还有近一年的时间，但XBOX的实力已经足以牵制其它三个对手。

更没想到的是，微软记者会刚结束几个小时，KONAMI与微软、环球电影举办联合记者会发表一系列XBOX对应游戏，KONAMI知名的游戏作品如“合金装备2”、“寂静岭2”等全部会推出XBOX特制强化版，并以超越PS2版本为目标，而“合金装备X”更传闻将伴随XBOX主机推出。此外环球影业也授权KONAMI制作一系列电影版权游戏，如“侏罗纪公园3”、“异形”，并会在XBOX上推出，甚至连PS代表游戏“古惑狼”都将跳槽到XBOX(“古惑狼”系列原本是环球影业制作的游戏，只是交由SCEI发行而已，不是普遍认为的由SCEI制作的明星游戏)如今原本被认为是SCEI代表人物的袋狼“克拉修”竟然跑到对手XBOX上，实在够讽刺……这无疑是狠狠敲了SONY一记闷棍。

而在SQUARE及EA方面，多家华尔街极具公信力的财经网站，如REO HERRING也信誓旦旦指出SQUARE及EA将于几周内正式宣布加盟XBOX。若消息属实，XBOX可说如虎添翼，也将对PS2在北美、欧洲市场造成冲击。此外XBOX在硬件架构、软件开发环境、财力支援、游戏厂商加盟上都具备超强实力，电玩市场弥漫一股“西瓜偎大边”效应。XBOX与PS2定位类似，而微软又把PS2视为头号敌人处处针锋相对，从廉价的软件开发工具、并购游戏公司、高薪征才挖角等一连串银弹攻势看来已经具备极大的竞争优势，连日本游戏界都不得不正视微软强龙压境威胁的可能。一些较没原则的日本游戏厂商甚至主动向微软示好，再加上SONY近来财务表现赤字连连，现在SONY的处境绝对不比SEGA或任天堂轻松。

本文摘自：台湾省《超级玩家》总62期



SEGA®在AM SHOW的反扑

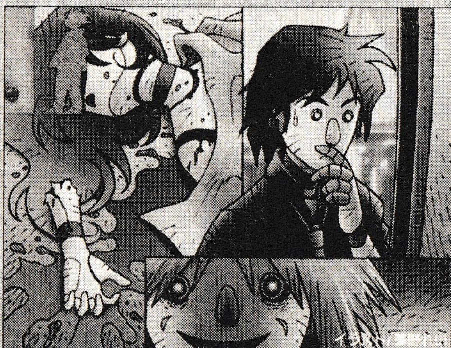
砍头

听说SEGA今年又要亏了，所以想必不少世嘉的死忠心头又蒙上了一层阴影。但世嘉到底是世嘉，虽然转亏为盈为时尚早，但自己的势头决不会被PS2和新型主机给压下去。毕竟它还是有它的风格，它永远都是不言失败的斗士……

当大家都认定AM SHOW是NAMCO研发的PS2大型互换机板“System246”大出风头的时候，SEGA在这次成为让大家跌破眼镜的黑马，以新机板“NAOMI2”成为会场焦点。“NAOMI2”是现役DC大型互换机板“NAOMI”的强化版本，主要是多加一颗内嵌硬件T＆L功能的几何运算器、32MB的Mode Data Memory，并增加一倍的绘图记忆体(16MByte→32MByte)，其余架构都没有太大变化(不管CPU还是绘图处理器都跟原本的一样)。不过经过SEGA这么一搞，“NAOMI2”在3D多边型运算效能暴增四倍，以每秒1000万多边形(开启特效)的表现直逼PS2及任天堂GAMECUBE，也让人联想其实DC主机只要有适当的硬件资源管理，后势应该大有可为，而不是一面倒的认为DC因为硬件功能不如其他对手而将被提前扫地出局。

此外SEGA也公布“NAOMI2”机板首批对应游戏名单，其中游戏大师铃木裕领军开发中代号“VF—X”的作品最让人注意，因为这是睽违数年的3D格斗游戏名作“VR战士”的最新续作，详情会在11月公布，也备受游戏界期待。因为“NAOMI2”的乱入，反而使原本应该是目光焦点的NAMCO“System 246”机板被冷落了，虽然这块最新大型电玩机板能与PS2进行互动，并有比PS2更好更稳定的画质表现，首款对应游戏“实感赛车V AC Battle”也表现不俗，不过面对“NAOMI2”将延续原本“NAOMI”的低价/高效能路线，也可能被SEGA抢回不少市场。

在SEGA网络游戏发表会方面，SEGA这次不参加东京电玩展，而独自举办为期10天的网络LIVE秀，范围遍及日本四大都市，而且玩家只要上网就能看到SEGA每日更新的最新资讯，噱头及效益十足。而且SEGA也一口气公布年底DC游戏强作名单，“梦幻之星网络版”“格斗毒蛇2”“音速小子大冒险2”“Dytona USA”……等强作将由10月起密集强打登场直到年底，预计榨干玩家钱包并表现SEGA反扑的决心。此外SEGA DC较其他对手更早跨入网络市场，这也是DC的一大优势。当DC成为一台廉价的上网游戏机时，DC的市场竞争实力可能大幅强化，这也将粉碎原本预期SEGA无缘晋级2001年电玩盟主争霸战的传言，SEGA将向玩家证明DC还是有实力的。



网络文摘

别争了

文/leon



现在，关于TV GAME与PC GAME的争执是愈演愈烈了。大家都累了吧?我觉得这是有人无事生非，也是有人心里不平衡，更是好心酿成的苦果。

其实，我认识的许多朋友家里电脑和游戏机都有。大部分人玩游戏还是游戏机玩得多些。因为，就我感觉，要论游戏性，还是游戏机，这点，我觉得争着没有意义。游戏机游戏机，天生就是玩游戏的，如果他没有电脑好玩，也早就被淘汰了，不会有人说因为游戏机便宜吧?我想，那你也就没必要看这篇文章了。因为现在最新的游戏机，真比低价电脑便宜不了多少。大家知道，物专而精。只有专于一种才能够有所作为。电脑游戏是什么?电脑与游戏机的杂交。我不否认，游戏先出自电脑，但是，为什么游戏机要分化出来?就是因为电脑不能满足游戏对硬件的需求，从而迫不得已另辟蹊径的。反观历史，同时代的任何一部游戏主机，其硬件能力都要超过当时的电脑。大家比较时总有一个偏见，拿现在的配置和PS、SS比，天啊，PS和SS是什么时候出的呀?94年底!那时候大家用的是什么?那时候有一台486已经是天皇巨星了。可是，在当时，我没有听说过有人拿电脑和SS、PS比机能，比游戏，只是偶尔有个黄X出来恣两句牙，打一枪换一个地方，这里打不过就上别的地方发表他的“高见”。说说什么电脑是最终游戏机什么的，还什么3、4年内就会融合，还什么玩电脑游戏的比玩游戏机的高级……这已经是5年以后了，我也没看出游戏机有消亡的趋势，反而愈演愈烈。反观当时，偶尔有比的，也是和MD、SFC比。要知道，前者是88年出的，后者是90年出的。有一个例子可以说明当时的关系：模拟器现在大家已经很平常了，但是，在当时，要是有人说电脑能玩SFC、MD，绝对会让人屁死。最典型的就是“点软”(注1)上软体动物说过一句话：电脑不可能玩游戏机!!!我记得清清楚楚。为什么?大家都知道，那时的硬件是不可能模拟MD、SFC的，但是，当时大家还都天真地以简单的硬件堆砌来推断判定电脑的配置就是比MD、SFC高。但为什么不能玩呢?没有人能说出个所以然，只简单地推给一个叫CPU的东东。确实，486的机能已经远远超越了当时的主流游戏机，但是当时电脑做出的游戏，无论从画面还是游戏性来说，让TV玩家看了，都是惨不忍睹，嗤之以鼻。以仙剑奇侠传来说，是公认的当时PC GAME之No.1，但是跟同时期的FF6比比，高低立判。(无论从画面，剧情，游戏性，操作性……等等)就以现在的眼光来看当时的ff6，除了画面之外，其他的地方恐怕也没几个能出其右的吧?

存在即是合理的。欧美玩家不傻，如果游戏机没有先天的优势，他们不会重复购物的。电脑游戏还是在欧美比较吃的开吧?但是，PS七千万台，亚太地区只有区区的两千万台左右。其他的，全部都是欧美地区的玩家购买的。以现在来说，XBOX的配置大家都看到了吧?从理论角度讲，它并不比现在的主流电脑配置强多少。但是，它做出的游戏效果，是现在任何一部电脑也比不了的。为什么?原因很简单，因为它是游戏机!!!这个例子很简单，但是说明的问题却很深奥。Bill不傻，他知道，无论如何，电脑游戏是不能和电视游戏抗衡的。电脑的CG，一点不偏向的说，真的不行。高级的机子就不说了，以PS的FF8和FF9的CG为例，我还没见电脑能作出跟其匹敌的。有人说DIABLO2的CG，我今天下午特地看了一下，只能说，拿这比较的人眼光有问题，(我不是说DIABLO2不好，我现在也在玩)1、不是全屏，2、没有FF8、FF9清楚，(我指的是清楚，而不是解析度)，3、人物刻画的比较呆板，如果有人说生动，那就请你拿FF系列比比吧。文化?不会吧?有人拿文化来搪塞电脑游戏与电视游戏的差别，难道我们不能接受欧美文化?笑话，相比之下，我想还是现在的日本文化更不容易让我们接受吧?想想日本的性观念，哪国能及?现在的日本文化是不伦不类，大有“青出于蓝而胜于蓝”之势，由此可见一斑。



↑拥有绮丽CG的FF8为FF系列开拓欧美市场立下了汗马功劳。

电脑永不淘汰?我想说这话的人本来是想为电脑游戏辩解的，但是，一不小心，入了套了。大家知道，现在电脑更新换代比眨眼还快，今天的主板你明天未必能用。我想没有人的电脑是486以来一直升级下来的吧?这句话已经不攻自破了。而且还有一点，升级省钱吗?现在任何一个电脑零件的主流配置都可以买一台主流游戏机吧?一块普通的geaforc2 gts多少钱?3500大洋，够买一台PS2的了。所以说玩电脑便宜的人都是瞎掰。模拟器?一台电脑可以玩的模拟器，花不到同样的价钱，就可以把与之配

注1：原文如此，“电软”变成了“点软”。

套的游戏机统统买齐，咱们可以算一下：现在的模拟器大约有 FC、GB、MD、SFC、SS、PS、街机、NGP。没有几个人会真在电脑上玩 GB 和 NGP 吧？FC：20 元、MD：100 元、SFC 加磁碟机：500 元、SS：500 元、PS：800 元，一共是 1920，就算 2000，哪种值呢？而且，除了少数几个 90 年代初期的街机模拟器还可以之外，其他的有哪个效果上比的上专门的游戏机？

电脑游戏用手柄玩没有感觉。呵呵，但是，用手柄玩的游戏用鼠标和键盘玩也不是什么享受吧？但是，电子游戏移植到电脑游戏却都比电脑游戏移植到电子游戏上的游戏卖得多的多，这又是为什么呢？电脑，是办公的，是学习的，游戏是附属。不要再争了吧？电脑游戏不可能比电子游戏强。但是，玩电脑的朋友们，你们并不比玩电子游戏的玩家低一等，同是游戏，开心最重要。不要再争了，电脑游戏的画面是不可能赶上同时代的游戏机的，如果你们不承认，只能说你们是昧着良心说话，和 DC，PS2 比比吧，别和 PS 叫劲，它已经老了。

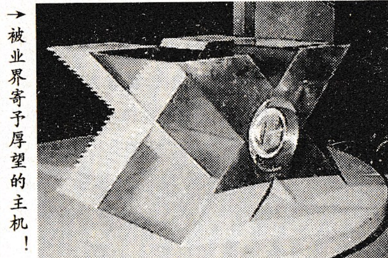
有关网络游戏，大家也都有目共睹，新出的游戏机都具备，DC 甚至已经朝着网络方向发展了，不出两年，电脑的网络优势将不复存在！！！

游戏机是最理想的游戏平台

文/CSM（陈顺明）



首先，我来谈一下电脑的显示器，现在的彩显显然有违原先设计者们的初衷，现在的彩显简直就是为游戏而生的。我不得不先说一下电脑显示器的历史。早在 70 年代，已经发明了彩电和计算机，彩电被用于家庭，计算机则被用于军事、科研、银行、证券交易所、公司等各个领域。作为银行和股市为代表来说，用彩电作为计算机显示器是及其不合算的，因为当时彩电刚被发明出来，是最新科技，所以其价格昂贵，而且银行及股市也不允许员工在工作期间看电视而影响工作，再加上黑白电视的技术已日趋成熟和成本下降，于是电脑显示器便成了一个折衷的产品，不但其图像是黑白的，而且还是不能收看电视广播和收听声音的廉价物。美曰：不是彩色是为了保护视力，不能收听声音是为了不妨碍工作，事实上黑白图象的确保护了眼睛，而说不能收听声音是为了不妨碍工作实在是有些牵强，有了声音可以提示你做事，就象是有位员工说这样做降低了成本倒是老实话，不过现今也没有达到人机对话的程度，那么当时的技术条件不成熟也就可以原谅了。现在的彩显不对了，其分辨率越来越高，都 1，000 的平方了，其实只要 800＊600 就可以了，分辨率再开高的话字就看不清了，毕竟人的肉眼是有限的。有人说买个 29 寸的彩显分辨率开得最高也能看的清，我不知道说这话的人是否是大款还是冒充大款，对于现今大多数中国人来说这还是一个梦。有人用彩显的分辨率来攻击电视机的图像，但电视机的柔和和模糊有时倒反而使游戏看起来更舒服（使用过 VGA－BOX 的朋友相信都有同感），谁会要求你像离彩显那样近的距离看电视呢？除非你的眼睛不想要了！离开了机箱的彩显不仅不能收视，也不能收听，只是一个摆设而已，而电视机只要不离开电源就可以了。况且电视机价格更合理，同样 3，000 元只能买


→被业界寄予厚望的主机！

17 寸彩显，但却能买到 29 寸彩电，两者选择其一的话，我选择电视机。有人说随着彩显的分辨率提高，虽然会使价格上升，但却可以保护眼睛，如果真的纯粹是为了保护眼睛的话，何不用黑白显视器呢？它可是最保护眼睛的，而且还很便宜，一、二百元就能买到，何乐而不为呢？说穿了还不是为了玩游戏！关于芯片，其发展的程度已经超过了人们的购买力，就算是美国人，一年换一台电脑也吃不消，更何况国人了！也许美国电脑的快速发展与其“篮球文化”的快节奏有关，一个接一个的快速进篮，相比较而言，我更喜欢慢速的足球。不过 Intel 的芯片再快，如今也快不过 K7 了，也许这就是所谓的欲速则不达吧！Intel 公司不是在今年拍了一个关于奔 3 的广告吗？其广告词是：“最新的奔腾 3 处理器...”我建议此广告词应当改为：“今年奔 3，明年奔 4...”就象香烟广告一样：“吸烟有害健康”，不怕死的人就上吧！当然我想我的建议是不会被采纳的。

关于光驱价格下跌，我想不可能是由于 PS2 采用 DVD 做光驱的缘故吧！但 40 倍速光驱只卖 400 多元的确是由于 DVD 的时代即将到来的缘故，至于电脑 DVD 光驱的价格，我想不说你也知道，一台附带 DVD 倍速光驱的电脑几乎能买两三台个同样有 DVD 光驱的 PS2 了。

关于软驱和硬盘，相当于游戏机上的记忆卡，如今 PS 和 DC 上的记忆卡都是液晶显视的，不仅可以做记录和修改记录，而且还可以玩小游戏，电脑的软驱和硬盘有那么多姿多彩吗？DC 传闻将发售专用的 ZIP 驱动器，PS2 也确定将有专用的大容量硬盘发售，PC 的优势不再。

关于网络，据最新一份调查中显示，使用游戏机联机者人数将在 2002 年追上使用电脑联机游戏者的人数，并在其后的两年中处于领先地位。

最近的调查显示，到 2003 年欧美游戏机用户将达到 1.65 亿，届时软件销售将达到 17.2 亿美元，同期的电脑游戏软件销售只能达到 5.2 亿，在 2004 年将有 2800 万人愿意使用电脑进行因特网多人游戏，而多达 4500 万的用户则支持通过游戏机上网进行游戏。游戏机受青睐的原因在于游戏机插上电视即可进行游戏，避开了电脑繁琐的操作过程。在声音方面，目前无论是电脑还是游戏机，都达不到专业水准，如果您是音乐发烧友，就请买专业音响吧！关于内存，16M 的内存用在游戏机上已经足够了。

在体积方面，电脑则显得臃肿不堪，

我有个奇怪的想法，如果我是软件商，我会为谁开发游戏呢？给 DC 做只能在 DC 上玩，给 PS 做既可以给 PS 玩家玩，又能给 DC 玩家玩，所以还是为 PS 开发软件吧。（接下页）

这样 SCE 不但软件多多，收取的权利金也变多了。可 SEGA 要从哪里赚钱呢？那么 BleemCast 会使 DC 丧失自身的价值吗？——solid snake（摘自网络杂志电玩俱乐部）

有人说这就是电脑昂贵的原因，材料费增加导致成本上升，所以其价格自然比游戏机贵。因为游戏机体积小的缘故，用的材料费也相对少吧！那么为什么笔记本电脑会那么贵呢？你总不能说笔记本电脑也耗材量大吧！我认为普通电脑是为了给喜欢拆机器升级的人而设的，其实这是病态人的做法，除非你是电脑专业人才，否则的话你根本就不必要将时间都花在这工夫上，把时间用在学习上好不好？在这一点上我更欣赏笔记本电脑，它不仅美观、小巧玲珑、携带方便，它还是未来电脑的主流，就像DVD一样，并不是它像游戏机那样小巧的缘故，而是它更适合民用。

在玩游戏方面，电脑差游戏机太多了，就兼容性来说，在玩电脑游戏时常常会莫名其妙的死机或退出，游戏机则不那么娇嫩，除非光盘或卡带坏了。电脑又要安装游戏浪费时间、又要担心硬盘容量是否过载、又要担心此游戏是否含有病毒、又要担心自己的电脑是否支持此游戏....而游戏机则不用考虑那么多，只要放入光盘或插入卡带即可。

在玩游戏机时更有游戏画面大的优点，29寸的效果是不同凡响的，更何况由于电视大的缘故，在玩游戏机时可以躺在床上玩游戏，这对于我这样一个懒人来说无疑是到了天堂，唯一可担心的是与家人抢电视机看的结果，幸好我还有个小电视，阿门！电脑的键盘按键太多了，而游戏机手柄有按键少、操作简便、分叉手柄多的优势。

关于普及量，电脑永远也超不过游戏机。君不见曾风靡国内的红白机、世嘉机、超任、学习机、单一游戏的的手掌机（如俄罗斯方块）、GB、现今的SS、PS、DC...对了，我忘了还有街机，每一个机种数量都是天文数字，恐怕我今生今世也数不完吧！我曾计算过如果花1万多元买一台电脑的钱用来买游戏机可以玩四十年的时间，这并非危言耸听，你想，游戏机每隔4年淘汰一次，也就是说四十年间你只需要更新十次游戏机，按游戏机每次跌到千元购进，那么玩四十年游戏机你只需要花上万把元的钱。这虽然是不科学的算法，但却证明了游戏机的价格优势十分明显。

有人说3D显卡之最TNT2已经达到了每秒1,000多万多边型，可即将推出的PS2却早已达到了7500万多边形（特效未开），而且数字电视也即将流行，不仅可以把彩显淘汰，也可以使PS2的图像充分发挥，到那时游戏画面清晰度高将不是电脑游戏的代名词。就拿DC的每秒300多万多边型与每秒1,000多万多边型的TNT2作比较，买TNT2的人必定使用的是万元电脑，其价格是DC的十倍，如果DC的售价是万元的话，那么其多边型的数量也会随之增加十倍，也就是每秒3,000多万多边型，同样价格的游戏机性能打败电脑是轻而易举的事。



尽管游戏是我们的爱好，但能从玩里走出来，知道游戏的背后，应该是更重要，也更有意义的……

永远

在黑暗之中凝视鲜血和权利的魔鬼

——吸引战士为荣誉而战的强者——

留在玩家心中挥抹不去的惊险回忆

ACT经典

恶魔城系列

把吸血的噩梦结束 之二



文\编 彩火·阳

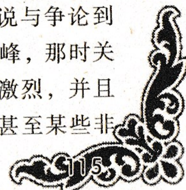
虽然吸血永远是人类黑暗中冥顽不化的罪恶，但只要是一种生命存在的形式，即使有着令人恐怖的传说，它也会有自己内心深情的故事。有时，学会体味强者的痛苦也是痛苦的……

我们的伟大和光明，凝聚成了令我们供奉与景仰的神。
我们的黑暗与贪婪，凝聚成了令我们畏惧和厌恶的魔。

上回，彩火与各位简单聊了些《恶魔城》琐碎的内容，对于鄙人一些粗鄙的观点是否认同呢？或许片面的观点带有一定的主观性，但确是自己对这个经典系列真实而且由衷的感受，如果各位有不同看法，还请来信赐教。

在正式开聊《恶魔城》之前，小可想按照上次结尾时说的，先同大家聊一下有关吸血鬼文学的东西。虽然本人不是一个很彻底的“吸血鬼”爱好者，也没有彻底研究过这方面的内容，而且我也觉得写这些东西很可能不是许多玩家所关心的，但彩火认为，既然各位是为了追求游戏文化而购买《游戏批评》，那就应该为各位提供范围更宽广的资料，以拓宽大家的眼界。况且，恶魔城虽然是一个游戏的系列，但她与吸血鬼的联系十分密切，而且游戏剧本的设定也与那些有关吸血鬼的文学关联甚切，所以向大家简单介绍这些内容应该是很有必要的。

不知各位对吸血鬼这个幻想出来的种族有多少认识。据彩火所知，吸血鬼最初从现实中诞生的年代应该是11世纪，源于一些死尸莫名其妙的失踪案件。应该说到了14世纪，吸血鬼种族存在的概念已经在欧洲大陆广泛流传开来，并产生了许多关于他们的传说，这些传说为后来吸血鬼文学以及我们玩到的《恶魔城》奠定了基础。其后，这些神秘恐怖的传说与争论到1700年前后似乎到达了顶峰，那时关于吸血鬼现象的争论十分激烈，并且有很多看似真实的报道，甚至某些非





常理性的哲学家也相信吸血鬼的存在。法国哲学家卢梭就曾声明说："如果说世界上存在着完好文献纪录的历史的话，那么这就是吸血鬼的历史。它史料齐备：有口头传说的证明，有可信赖的人的证明，还有外科医生、神甫和法官的见证。总之，谁还能不相信有吸血鬼呢？"

由于吸血鬼传说的历史非常久远，而且有许多被认为有根据的见证，所以它的存在对人们来说，似乎是十分真实的。因此吸血鬼凭借那种真实而神秘的感觉对文学产生了不小的影响。许多伟大的诗人和文学家对吸血鬼也情有独钟。据我了解，拜伦在1816年写下了《吸血鬼》，科勒律支写过《克里斯特贝尔》，济慈有《无情的美人》《拉弥亚》……

正是站在这些前者和传说的基础上，1897年爱尔兰作家布拉姆·斯托克(Bram Stoker)的著名小说《Dracula》(翻译过来应该是《吸血伯爵德拉克拉》或《惊情四百年》)。这部小说一经问世，便奠定了她在吸血鬼文学以及一切有关吸血鬼传说中的地位，并且这种统治地位一直延续了80年。剧中的吸血伯爵更成为吸血鬼形象的代表。在许多影视作品，以及在游戏世界里，包括我们的经典游戏《恶魔城》，都是围绕着这个形象，以及这个小说的故事展开的。所以，虽然许多朋友可能还没有看过这部小说，但对她的情节及人物还是比较熟悉的。



当然，在这部非常重要的作品前后，仍旧有许多关于吸血鬼的文学作品，但他们的创造性和文学魅力同《Dracula》无法相提并论。直到24年前，即1976年，由一位诗人兼画家的妻子、痛失爱女的母亲——安莱丝(Anne Rice)创作出版的新形态吸血鬼小说《夜访吸血鬼》问世。这部小说彻底对斯托克创造的吸血鬼世界进行了改造，以她女性独有的细腻笔触，描绘了吸血鬼内心尴尬凄惨的世界，并深刻剖析了吸血鬼作为特异种族所持有的独特世界观。以后，Anne Rice又陆续创作了《吸血鬼自传》、《诅咒皇后》、《窃身危机》以及《恶魔契约》，这些作品连同《夜访吸血鬼》一起，统称为《吸血鬼纪事》。虽然后续作品在文学地位上无法超越《夜访吸血鬼》，但他们共同创造了新时代吸血鬼特征，而且他们凭借自身深刻的哲学含义，广博的文学内涵，被不少高中、大学指定为英文或哲学课程必读书目。





据我所知，《恶魔城》系列一直沿用的故事体系是Bram Stoker的《Dracula》，每部作品的主人公大都可以从《Dracula》上找到原形。当然，游戏是要根据本身独有的特色对原作进行改造的，所以吸血鬼的游戏世界在范畴上要广于原作。彩火曾想，虽然《Dracula》是吸血鬼文学的颠峰之作，但现代吸血鬼的特征已经交由《吸血鬼纪事》了，那为何不见以《吸血鬼纪事》为蓝本制作的《恶魔城》呢？

我觉得可以看到的原因就是要将《恶魔城》系列的传统，也可以说是游戏中特意刻画的轮回关系保持长久的缘故吧，毕竟在Anne Rice笔下，太缺乏实力强大的恶魔，而失去了强大的"Dracula"伯爵，不但制作者们难以把握游戏走向，连玩家也会很不适应失去强者挑战的"恶魔城"。此外，从更深刻的角度来看，现代吸血鬼的特征毕竟过于人性化，强调的是情感铺陈的魅力，女作家微妙的情感笔触落到吸血鬼身上，不只要吸血鬼们感到自己真实的存在，人类也开始从情感上理解和认同这个自古以来与人类对立的种族了。要想将这种深层次的情感内涵表现出来，似乎是与《恶魔城》强调动作性的本质相抵触的。而且抛开这种简单的一对一的关系，放眼到整个游戏界，似乎能够将玩家投入生命情感的包围之中，仍旧是在技术、意识、实现手段上很难企及的层次。但真正的艺术是无法离开人类情感的，游戏要想登上第九艺术的殿堂，似乎要走的路还很长，这绝对不能与某些疯狂玩家看到游戏画面可以感动流泪划上等号的。真正的艺术一定要具备使任何人感动、震撼，引起心灵上的共振。当然，这方面的讨论就超过了本文所要探究的范畴。

好啦，刚才说得实在离题远了不少，下面和大家谈一下我对《恶魔城》家族系统特点的一点认识。

首先要谈的应该就是主角使用的武器了。在《恶魔城》系列中，最常使用的武器应该就是鞭子了，至于其由来，彩火还不是很清楚，只是知道这支鞭子是贝鲁蒙德家族传统的武器，是专门用来消灭恶魔用的利器。而且这个武器也可以算是贝鲁蒙德家族的特征，是流着贝鲁蒙德家族血液子孙们执行命运安排所必须的道具。当然，整个系列并非只有这一种武器，记得





从3代开始，这种情形就普遍存在于游戏当中。像FC版的3代，其中就有亚而卡特这个吸血鬼（好象还有小偷、魔法师这些角色）；MD版里那个用长枪当武器的“强尼·摩里斯”；PCE版中的玛利亚；PS版隐藏人物利希达；N64版的“卡琳·费南帝斯”等等，这些角色都是不同于正统主角形象和兵器使用者。至于为什么会有这些形象存在呢？我想，如果单是从玩游戏的感觉出发，似乎有以下两条原因：用鞭子玩游戏的难度过大，尤其是早期几个版本，那时似乎大部分游戏都可以像玛里奥那样在空中自由控制方向，可能只有在《恶魔城》和《魔界村》等少部分游戏中，人物是不能在空中转向或是垂直下落的，这种游戏是要比其他游戏难一些的；其次，多样化的角色可以增添游戏的可玩性，由于可以使用不同的角色和不同的武器，那玩起来的感觉可就有很多变化了，同时也丰富了游戏的内涵。

记得上回同各位讲，《恶魔城》系列有一种内在的真实感，让人在不知不觉中被感化。但游戏中也有很多不真实的地方，首先就是那个“不老不死”的吸血伯爵，没想到就那么一个老家伙竟然是个永远死不了的老怪物，而且这也显得我们的勇者们过于柔弱了，竟然那么多个世代下来，取得了那么多的胜利，还没能将宿敌干掉。这不免有偷工减料之嫌，好象没了Dracula伯爵，贝特蒙德家族就要失业了似的。其次，就是能从墙缝里打出烤鸡（或者烧鹅之类的东西）、从蜡烛里打出道具的设计，这些真让我感到自己是个没进过城的农民，连这些市面都没见过（天哪，真想不出来，为什么偌大一把大斧会藏在一支小小的蜡头里，或许这正是主角们使用鞭子的原因吧）。

当然，还有一个不能不提的就是系列里的“辅助攻击系统——Sub Weapon”。大家玩的时候要不断收集红心，作为使用的能量（N64版用的是宝石），而自从PC-E版以后，大部分系列游戏都会将辅助武器作为可拾捡的物品，玩家可以自我选取。

最后还要说一下该系列各代游戏类型的取向。从手头资料和个人记忆结合看来，应该只有FC版2代和两个《恶魔城X》是A·RPG类型的，其它差不多都应该算是纯ACT吧。当然N64版的《恶魔城》是有购物系统存在的，但严格说来，也应该归到动作类游戏当中去。

ok，关于《恶魔城》游戏方面的东西就和大家聊到这，下次再与大家说些关于吸血鬼电影的东西。



（待续）

动漫名人堂

责编/SHADOW PHOENIX

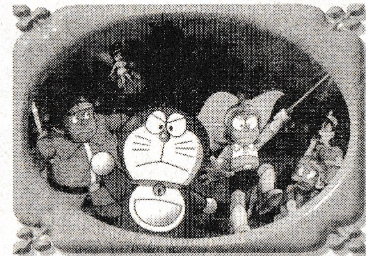


FUJIO·F·FUJIKO
藤子·F·不二雄

提到“藤子不二雄”这个名字，相信只要你看漫画的话一定不会陌生。许多人可能一直认为这是一个人的名字，其实呢，这是一个两人共用的笔名。而这次的“三栖人”所推出的“动漫名人堂”要为大家介绍的，就是“叮当（机器猫，港台译名为“哆拉A梦”）之父藤子·F·不二雄了。

突然发现彩火·阳(365)是个叮当迷，看着他被天师称为“小民”似的大眼镜后面显得很天真的眼睛，这次就让他写一下他对叮当的不灭情谊吧！下面是他为本文所撰写的代序。

我想，“快乐+幻想”，就是机器猫叮当带给我们最实质的感动。记得小时候，每每在一些精悍的情节后捧腹，在一个神奇的境遇后唏嘘。经常在看完一本十几个故事之后，总是有些痴傻得担心没有更多的故事，担心那些已经看到的奇思怪想成为《叮当》的结束。记得那时最喜欢看篇幅较长的故事，因为在一个故事中，能够把童年一些未曾想象和只在梦中感怀过的情景活生生地搬到了眼前，更令人难忘的是，在这些神奇故事开始时自己心中那总是难以平静的激动。或许，现在的我不再会带着激动来阅读，也不会对那些神奇的道具顶礼膜拜，甚至能够将尚未发展的剧情猜测，但与童年不变的是那自然的快乐与微笑，虽然这些快乐已经变得不再痴傻。现在，自己已不再年幼，但“叮当”憨笑出来的纯真仍旧萦绕在心，看着永远长不大的伙伴，我总会怀念过去的感觉。我不想以此提醒那些曾同在叮当世界中沉迷的朋友们（包括我的偶像前辈S·P），(S·P语“乖啊……”)只是为了自己，为了提醒自己一句——不要放弃童年生活留给自己的美好与梦想。—彩火·阳(365)



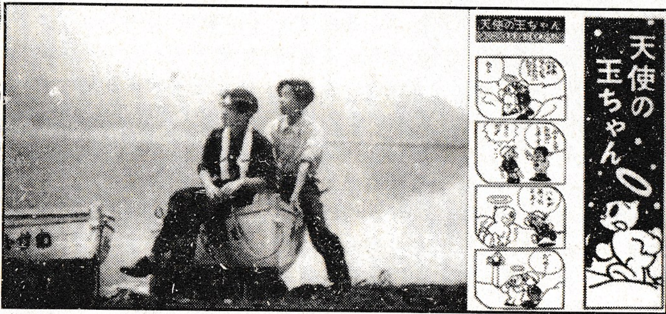
动漫名人堂

两名少年的相遇

藤子·F·不二雄，本名藤本弘，昭和八年(1933)12月1日出生于富山县高冈市。从小就喜欢看漫画，也常自己涂涂抹抹的。十岁那年，藤本的班上转来一位名叫安孙子素雄的同学，因为刚转来的关系，安孙子一个人也不认识，下课时间也没有同学找他一起玩，只好自己拿起笔记本在上面画画，藤本看到了就走了过去，对安孙子说:"你在画漫画啊。"，藤本也自己画了一些东西给安孙子看。这两位因漫画而结成好友，日本漫画史上的黄金搭档"藤子不二雄"自此诞生。

十二岁，藤本进入了高冈工艺专门学校中等部电气科，而安孙子则是进入该校的普通科，两人并没有在同一班上。当时两人合力制作了一部称为"反射幻灯机"的东西，利用强光与透镜组合，可以把自己画的作品投射到荧幕上。说穿了就是类似现在的投影机(OHP)之类的东西。其实两人这时候已经注意到手冢治虫在"每日小学生新闻"上连载的四格漫画，作画的风格开始受到手冢影响，也曾花了一个月的时间仿画手冢所绘制的《新宝岛》。三年级时两人合作发表首部同人志《RING》。之后开始断断续续向一些报章杂志投稿，也自行制作手写传阅志（因为当时复印还没发明，学生又没有能力可以自行印刷，只好全部用手写的。也因此只有制作一本，供传阅着看）给附近邻居的小孩观赏。迪士尼同时期推出的动画作品《白雪公主》也对他们造成一定的影响。

十七岁那年，两人使用"手冢不二雄"的共同笔名向一些成人向的漫画杂志投稿，由笔名的使用就可知道两人对手冢的尊敬。只是这时所谓的"成人向"并不是指"色情杂志"，而是指在剧情上比较复杂，阅读层面为高中以上读者的杂志。同年以一篇《天使小玉》被"每日小学生新闻"采用，连载了约十数回，算是成为漫画家的正式出道作。



↑藤本先生与安孙子先生青年时期的合影，与他们的出道作《天使小玉》(右)，有谁看过吗？



↑藤本先生与妻女的生活照，请注意右下角的玩偶，它可是"元祖叮当"哦。

藤本高中毕业后曾在食品业待过一段时间，但马上就离职了。两人改笔名为"足冢不二雄"，专心于漫画创作。数度投稿《冒险王》杂志，偶尔也为《漫画王》杂志画附录的短篇作品。十九岁时，开始在《冒险王》杂志上连载作品《四万年漂流》，可惜只刊五回就中断了。不过两人的另一部长篇作品《UTOPIA·最后的世界大战》倒是很幸运的发行了单行本。其实藤本在学生时代就时常发表自己的作品，不过当时他并没有成为漫画家的打算，否则也不会在高中毕业后去食品公司上班，无法适应上班的生活后才又回到漫画这条路上。这时候的他与安孙子两人都还只是刚出道的小漫画家。

转折点的二十岁年代

二十岁那年可以说是藤本弘的人生中最关键的一年。这年他与安孙子素雄两人离开家乡到东京，决定要朝成为正式漫画家努力。起先两人在东京租了一间两张榻榻米大的房间共住，笔名也正式订为"藤子不二雄"。同年年底，靠手冢治虫的协助搬进常磐庄14号房。次年，石森章太郎、赤冢不二夫也搬进了常磐庄。这下一来，缔造战后日本漫画传奇的常磐庄众人，算是正式到齐了。

搬进常磐庄后，藤本弘约有一年多的时间没有在杂志上有连载，使得他对漫画一途萌生退意，所幸常磐庄众人在精神上及物质上给予其相当大的支持，他终于熬过这段时期，开



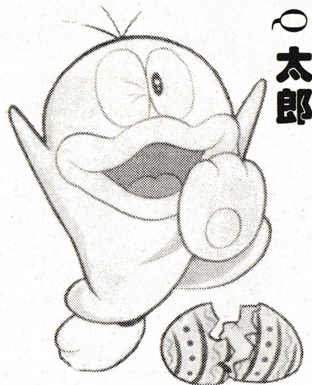
←异色短篇的代表作品『米诺陶斯之皿』。

动漫名人堂

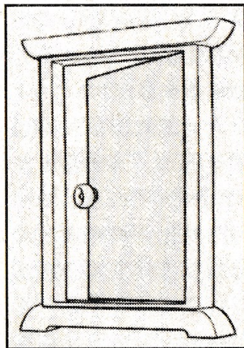
始在《少女》杂志上连载作品。藤本此时期的作品诉求偏向低年龄层，主题大多是科幻冒险，连载的篇幅也不长，国内的读者几乎没人可能接触过这些作品，所以此时期的作品我们就不加详谈。二十五岁时，藤本弘成立了自己的工作室，搬离常磐庄。三年后完成终身大事，家庭幸福美满。在他的回忆录中曾说过，就算自己的工作再多，周日还是会停下工作在家陪陪妻儿，培养一下亲子感情，他是个非常重视家庭的人。

创作的黄金时期

读者对藤子不二雄作品的印象，几乎都是藤本弘三十岁之后所画的作品。1964 年《怪物Q 太郎》开始在小学馆的周刊《少年 SUNDAY》连载；1967 年，在同人志上开始连载《变身小超人》；1969 年时创作了首部异色短篇《米诺陶斯之皿》(注：米诺陶斯是希腊神话中被关在迷宫中的牛头人身怪)，首度展现出藤本弘在人性与价值观上的冲突剧情处理技巧，就算在三十年后的今天来看这部作品，故事中所展现的价值观冲突依然是那么令人震憾。

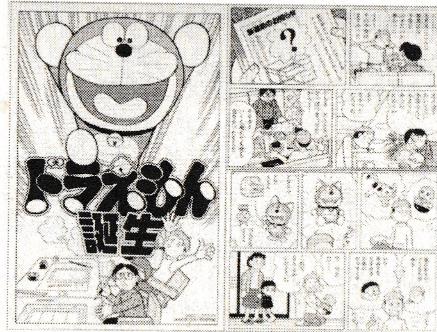


1969 年时还有一件世界大事发生，那就是阿波罗 11 号登月成功，这也使得藤本弘创作的作品开始迈入宇宙时代。《21 卫门》、《宇宙小毛球》、《酸梅星王子》等都是这时期的产品。三十六岁时，《机器猫叮当》(哆拉A 梦）开始在小学馆的《小学一年生》到《小学六年生》上面同时连载，各种方便且有趣的道具源源不绝的从叮当的口袋中冒出来，连载当时造成了大轰动。笔者猜想藤本弘本人可能也没想到，这部作品居然可以衍生出现今这么多的分歧故事与规模。截至 1994 年四月的统计资料，在《叮当》中曾出现过的道具有一千三百多种，登场次数最多的就是“竹蜻蜓”，“随意门”排名第二。



←众多道具中还是略逊『竹蜻蜓』一筹……『随意门』虽然管用，曝光率也高，但在

动漫名人堂

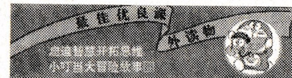


↑藤子・F 先生在短篇作品“叮当诞生”中，详述了这个他笔下最具盛名的角色的构思经纬。

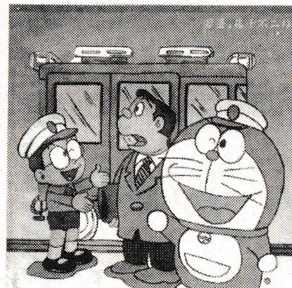
关于《叮当》的创造与命名，藤本弘在一篇名为《叮当诞生》的自传式漫画中有相当详尽的说明。由于一篇完全无责任的预告，使得藤本弘在截稿前夕还在拚命绞尽脑汁想新作品的题材，走投无路的他开始幻想出种种可以帮助自己想点子画漫画的神奇道具，正在要紧时，却被外面的野猫打架吵醒自己的白日梦，之后又浪费一堆时间在帮野猫抓跳蚤，最后不小心在沙发上睡着了。第二天一大早，藤本慌慌张张的从二楼书房冲下楼，却不小心踩到女儿的玩偶跌倒，一道灵感从他脑中闪过，把猫的形象与玩偶结合，变成猫型的机器人，口袋中有着各式各样的道具可以帮助头脑不好的人……不，改成头脑不好的学生，命名就用“ドラネコ”(野猫)，将其转换成“ドラえもん”(叮当)吧。



←藤子・F 先生少数以少女为主角的作品『超能少女魔美』。



新编机器猫小叮当

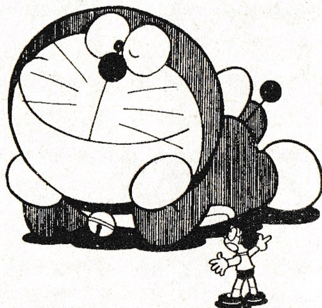


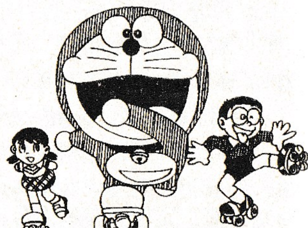
↑彩火・阳自主编处“盗”来的中国版“叮当”漫画，可是“最佳优良课外读物”(此图上方)哦。

顺便借此篇幅更正一些 BBS 上以讹传讹的论点。曾看到说“ドラえもん”(叮当)是因

动漫名人堂

为爱吃“ドラやき”(铜锣烧)才如此命名，这根本就是搞不清因果关系的说法，应该是因为被命名为“ドラえもん”了，才有喜欢吃“ドラやき”的设定出现。更有人自作聪明说“ドラえもん应该要译成‘虎卫门’”，只要去翻翻字典就可知道，“虎”的日文是“トラ”而不是“ドラ”，清音与浊音可是有很大差别的。三十九岁时他发表另一篇类似《叮当》走创意机械风格的作品《奇天烈大百科》(“奇天烈”日文原意为“稀奇古怪”)，可惜漫画并没有预期中受欢迎，但卡通版却播得欲罢不能……

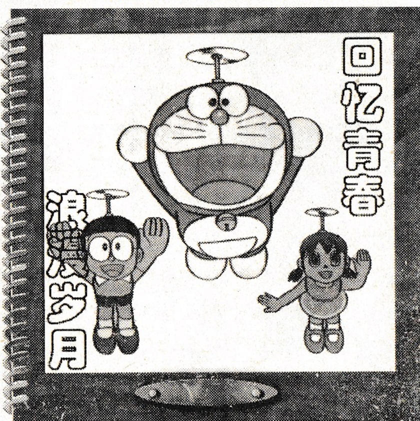




由儿童转向少年

1975年，开始针对少年读者推出少年SF系列第一作《邮筒中的明天》，同年在《叮当》连载中推出一篇标题为《大雄的恐龙》的创作原点。

藤本弘四十岁后的作品种类大量减少，而且对象也从以儿童、小学生转向以初、高中生为主。他以自身的广泛知识再加上深入的探讨研究，以画笔绘出一篇篇极端匪夷所思的作品，藤本称之为“SF作品”。这里的“SF”非指一般所谓的“科幻”(Science Fiction)，而是日文“すこしふしぎ”(有点不可思议)的拼音缩写。笔者以为，若藤本自身没有大量阅读各类书籍的习惯，是绝对编不出这些故事的，现今的漫画家往往只



注重画技的表现，却疏于各种资料书籍的阅读整理，作品只求画面光彩华丽，故事内容却极端贫乏，希望有志从事漫画创作者的朋友能多注意此节。

这段时间除了《叮当》的持续连载外，另外他还发表了《超能少女魔美》、《时光警察》等数部连载作品。为了创作《时光警察》的需要，藤本弘每年均会出国考察，到世界各地的文明遗迹进行拍照绘图，做为漫画中的参考资料，其良苦用心可见一斑。



1980年，《大雄的恐龙》重新在杂志上以加笔补足的大长篇方式连载，同年也制作了剧场版动画，开创了此后几乎每年都会推出《叮当》大长篇冒险故事的惯例持续至今。82年为了纪念自然保护宪章制订十周年，还制作了叮当标章，展开各种环境保护的宣导工作。87年不再与安孙子素雄共用笔名“藤子·F·不二雄A”，两人结束长达33年的合作关系。这件事对藤本的影响相当大，从前后期作品上的差异就可以看得出来。以86年的剧场版《大雄龙骑士》与88年的《大雄平行世界西游记》来比较，86年之前的作品在时光理论上都坚守“历史无法变更”理论，也就是说：在时间点上任何的改变都是既定的，就算故意去变更也是既定的一部分；而88年的剧场版却首次出现改变历史，造成平行世界的剧情，算是把《叮当》长久来建立的“历史不能改变”的观念完全推翻了。

大师的殒落

1996年，藤本弘在绘制第20部大长篇《大雄发条都市冒险记》时突然昏倒送医，经诊断结果是肝功能异常，得住院疗养。住院后身体状况一直没有起色，多年积劳的结果使得病



动漫名人堂

【三栖人】

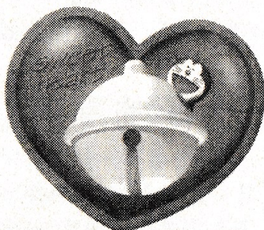
动漫名人堂

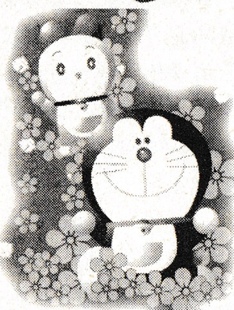
况一发不可收拾，于9月23日病逝，享年62岁。留下三部作品尚未连载完结。笔者的朋友曾于1998年参观小学馆“COMIC JUNCTION”展，亲眼见到藤本先生倒下前所绘制的最后一页《大雄发条都市冒险记》未完成原稿，相信这足以推翻网络上传说的“叮当最终回”的谣言，他一直到死都还在画这部作品，并没有所谓的最后结局。

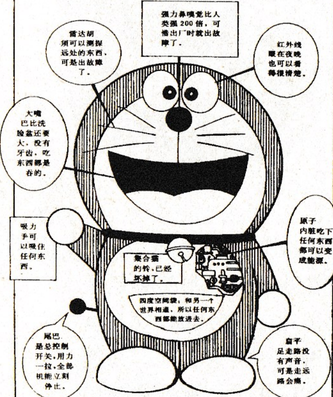
最后，谨以大师晚年所说的这段话为本文作结……



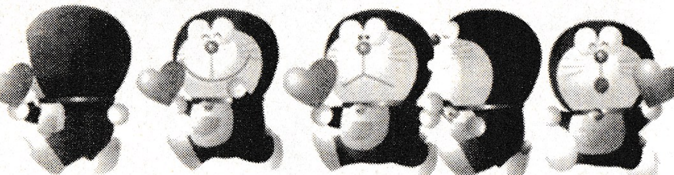
小时候，我就是大雄。
非常拙于文字的我，
能做如此长久的持续创作，
也被要求做如此长久的持续创作，
真的是一件很不容易的事。
谢谢大家。







↑叮当的身体结构图（中国简体字版本）。



字版权：台湾省游戏周刊《SUPER GAMER》 ●G2工作组编译：张家铭/王公哲/杨咏婷/杉

完全小说攻略

VALKYRIE PROFILE™

～死の先を征く者たちに贈る福音書～



神界ヴァルハラからの旅立ち、
不浄の者との死闘、
勇者の魂との邂逅……

北欧战神传

续三

～至高至深，至纯至真～

完全感动攻略

(接上期)

未知的龙宝玉……

“振作一点啊!蕾密亚!”

“格雷……你这家伙!”

“大家等一等啊!格雷不可能会作这种事的!”

“杀她的人是我……”

“知道那家伙在哪的话!我们再会面吧!”

位于大陆北西方的毕尔诺亚为一军事大国,攻下了大陆北方无数的地域。该国的军事大臣卡诺萨运用秘法带来了无数的胜利。同时位于毕尔诺亚亦是各方盗贼的聚集地……

虽然卡诺萨的秘法可为毕尔诺亚带来战事上的优势。但身为一个魔法师、也身为一国的重臣,卡诺萨为了追求更为强大的秘法力量及不死之力,开始追求人间秘宝一龙宝玉的行踪。



卡诺萨找到了得到龙红玉之力的艾美,艾美对他来说可说是唯一的线索……

已遭无数折磨的艾美,整个人被吊在墙上。“大家,对不起。我去不了……。”艾美似乎是向谁诉说似地哑哑地说着……

巴尔基里缓缓地走向艾美。“……真烦!不管再问多少次,我都不会回答的。”艾美一见到巴尔基里便不耐烦地说。

眼前这身穿蓝色铠甲的女孩似乎和那些凶恶的士兵不同。“……你是谁?”

“我是选定灵魂的使者。”

“……哈!这次轮到死神出马了吗?”

“离开吧!很遗憾的,我死不了!”

“有点不像是刚才还在说丧气话的人所说的话。”

“无妨。”说完后,巴尔基里便消失了……

一会后,卡诺萨连同二名士兵来到了艾美面前。“想不到竟然连卡诺萨大人的从属咒法都没有效。”士兵们对于卡诺萨的秘法在艾美之前居然变成无效感到很惊讶。

“我听说龙的血脉对咒术的抵抗力很强,没想到竟然强到这种程度。”

“龙宝玉什么的……只是毫无根据的民间传说而已,根本就是骗人的。”

“你有去确认过吗?你不觉得探索真实有难以形容的快感吗?”

卡诺萨与士兵们离开了,留下的是半死不活的艾美……

“我还是死不了……。”“好不容易才打听到那家伙的下落……。”

几日后,卡诺萨来探查牢中的艾美,她显得一副很疲累的样子,似乎连说话的力气都失去了。“她一直拒绝进食,我想已经到极限了。”士兵如此地向卡诺萨报告。

“乖乖地说出来怎样?”卡诺萨说话时脸上的神情显现出已极为不耐烦的表情了……

“……你去吃屎。”艾美使出最后的力气,不是屈服,而是辱骂卡诺萨。

卡诺萨忍耐已突破了极限。“可以代替你的人多的是!”说着便将秘法力提升至最高。

连日下来,艾美的身体已疲累不堪,别说保护身体不受秘法破坏了,维持艾美本身的生命力都很勉强了。就这样,虽然艾美得到龙红玉的力量,最后还是一样命丧于卡诺萨的秘法之下……

死后的艾美灵魂面前浮现的是巴尔基里……

“特地来接我还真是辛苦了……。如果人类的灵魂可以成为战力的话,神直接对我们下手不就得了?”“为什么不这么做?”

“武力就算可以制服肉体,却是绝对无法长久束缚人心的。”“这一点,至少我们还懂。”

“原来如此,尊重人权是吗?你应该会遵守约定吧?”

“把你说的事情转达给你的同伴,只是举手之劳。”

在前往下一个灵魂的所在地之前,巴尔基里注意到了那毕尔诺亚重臣卡诺萨……

(“……叫做卡诺萨是吗?看来好像是污蔑神明,充满邪恶思想的家伙。我会记住你的。”)

登场人物简介

★那那美★

职业●魔术师/巫女

种族●人类

年龄●17

性别●女

出身地●倭国

海蓝的昂后神社,有一个世世代代让具有巫女血缘的女儿继承巫女的仪式,一家拥有古老历史的神主夫妇因为独生女美那代过世,只好收养孤儿那那美当养女,好让她来完成继承巫女的仪式。夫妻俩原本只是为了责任才收养那那美,但是长时间的共同生活,他们已经把那那美当成亲生女儿一般疼爱。而那那美也为了报答养父母的爱,努力修行向继承巫女的仪式挑战。但是不管她再怎样努力……仪式还是一再失败,每每都让她懊恼自己和养父母没有血缘关系的事实。就在不知已经是第几次的仪式进行中,那那美遇见美那代的亡灵,此时她才知道原来是失去了生命和继承的资格,使得美那代绝望并忌妒那那美夺去双亲的爱,所以不断替她带来灾祸。美那代悲伤的思念深深刺痛那那美的心。

结果……那那美选择借用女战神的力量来和美那代交换灵魂,自愿和巴尔基里一起走。这种伟大的行为,已经不是用同情或牺牲小我完成大我可以形容的了,她就好像包容一切的圣母一样……不由得令人感叹,希望让她这和小女孩能够幸福过日子的太平盛世早日到来。

★梦琉★

职业●魔术师

种族●人鱼

年龄●16

性别●女

出身地●倭国

过去……人类与人鱼族一直处于战争的状态,即使是在和解后,双方还是对彼此的存在抱着嫌恶的感觉……因此,拥有人类血统的梦琉与她的母亲在人鱼之里的生活就一直受到他人的疏离。这种无聊的生活下,在感情丰富的梦琉的心中逐渐产生了变化。即使她的内心充满悲伤,她也绝不让人看到她的眼泪,使再痛苦她也会在脸上展现灿烂的笑容。梦琉逐渐封闭内心,戴上自己所构筑的面具,以渡过这不幸的生活。



然而,不断压抑的日子逐渐夺去她的本心,在死去的同时没有留下任何一滴眼泪的梦琉,为了寻找父亲来到了倭国。或许……她还深信着“玉琉璃”的传说,她相信父亲与母亲之间的爱意仍然不变……然而,梦琉却在倭国得到根本没有“玉琉璃”存在的消息,更听到父亲已经过世的噩耗,这也使得她陷入绝望中。

赋之向玉琉璃托付的愿望传到巴尔基里的耳中,最后梦琉终于成为勇者之魂,不知道未来她是否能再见到双亲……但是,从悲惨命运中解放的梦琉终于可以在巴尔基里的陪伴下衷心地微笑了,或许赋这的真正愿望就是要找回她的笑脸吧!

★艾美
职业●格斗士/冒险者
种族●龙人
年龄●25
性别●女
出身地●捷拉贝伦

看起来虽然自由无比的冒险生活是一个如果自己没有一点实力将无法存活下来的残酷世界，但这对于喜爱战斗胜于一切的艾美来说，自信的枪法及力大无穷的实力足以帮助她安全的渡过任何危机。然而，她之所以能够这般过着无忧无虑的生活也要靠她身旁的同伴的帮助，当然了，艾美也清楚的了解这点，因此同伴的重要性对她来说是无可替代的。而格雷杀害蕾密亚及团体即将解体的双重事件的影响下，她下定决心一定要找到格雷报仇，而为了打倒格雷，艾美急需获得更强大的力量才行，在不断的冒险下，她终于得到龙红玉而拥有龙化的能力，然而，这却也让一直想要找到长生不老的方法的卡诺萨感到眼红，遭到对方的杀害。

在被选为勇者之魂之后，虽然艾美一直反抗巴尔基里，但是后来却渐渐改观，最后也受巴尔基里要求完成一项最后的委托，或许这就是展现对于巴尔基里的诚意的最佳时机吧！这个在神界中足以成为雷神的对手的她无论到哪里都是依自己的步调作战，享受其中的乐趣，在这个可以发挥自己的力量的场所正是适合她的舞台吧！

布拉琪娜之墓……

无意间，巴尔基里似乎被什么所吸引着来到了平常一直鲜少人迹的铃兰草原……

"这里是……？"

"在这里可以感觉到人类的思念，但……。"巴尔基里不断地感到一股奇怪的感觉……

"！"突然，巴尔基里见到一块直立于草原中央的石块……而石块旁浮着看似骷髅的阴影……

是不死灵？！"这里不是你们该来的地方！"说毕，巴尔基里便立即抽出长剑挥向不死灵……

似乎刀锋只有些微地擦到其中一只，"…逃走了吗？"在还没挥出第二剑前，不死灵们便消失了……

不死灵离开了，留下的只是眼那树立于小丘陵上的石块，"……不死灵就是聚集在这块岩石上面的吗？"

"这是……。""墓碑？"

"为什么会在这种地方……？"

巴尔基里完全无法理解眼前的景像是否有任何意义？

又是什么东西将她所吸引过来的？眼前的墓碑上刻着布拉琪娜，布拉琪娜又是谁？

已经没有时间再思考这些问题了，巴尔基里决定先踏上寻找战魂的旅程，但却不知眼前的布拉琪娜就是……

命运的相会

捷拉贝伦，一个位于世界大陆西南方的王制国家，由于长久以来的经济混乱所带来的后遗症便是人民之间极为惊人的贫富差距。也彻底地令这国家形成了绝对的身份差异，高贵的人永远站在最高处，而低贱的人则是被当作畜生一般看待。致使，国内出现了为数惊人的流民群……

于捷拉贝伦的广场中，有一名红发少女，看似漫无目的地穿梭于人群间……

转眼间她已自两名民众身上扒得了不应该取得的钱包……

少女的名字是克蕾亚。"今天的猎物都好简单。"在她既得意又轻松的言语之间，看得出来她的良心已被生活困境所吞蚀了……"接、下、来，回家吧！"

广场只剩下鲜少的人走动，今天所应达到的目标也达到了"咦？那是……。"克蕾亚的目光就像是被什么给彻底吸过去了一般。

克蕾亚所注意到的是眼前一名一头闪亮银发的少女，也就是换上凡人服装的巴尔基里……

巴尔基里那银色头发所发出的闪亮光芒令她想起了……



克蕾亚想起了，曾经单独与自己暗地心仪的鲁西欧，两人在同伴们所聚集的屋子中。

克蕾亚试探着想知道那鲁西欧时常提起的儿时玩伴，也就是布拉琪娜。

"……那个女孩长的怎样？是美人吗？"

"别说傻话，才14岁而已耶？应该说可爱吧！不过长大以后一定是美人。""哦～？"

"虽然看起来像是随处可见的女孩，但是……""但是？"克蕾亚就像是急着知道布拉琪娜之所以能够吸引鲁西欧的原因，立刻追问鲁西欧。

"但是，头发是银色的。在太阳光照射下会发出闪闪紫光，非常漂亮……"（鲁西欧如此着迷地说着。）

（"你现在还是很喜欢她吧？"）想必鲁西欧的心还在那名叫布拉琪娜的少女身上吧？

回到了现实，克蕾亚不断地想像着鲁西欧所描述的银发，那名名叫布拉琪娜的少女所拥有的闪亮银发……

"银色的……头发？"就像鲁西欧所说的，巴尔基里的头发发出些许闪闪紫光……

（"那个女性又不是同一个人，只是头发的颜色一样而已。故事中的少女，已经死了……"）

银色光芒不断地闪耀于克蕾亚眼中……

突如其来的石头便飞至巴尔基里身上，"啊！"当巴尔基里转过身来时，克蕾亚已跑的不知去向了……

（"我到底在干嘛啊？竟然忌妒一个陌生人……，像白痴一样！"）

得知自己的女儿无故地伤了人，"太好了，你没有受重伤。"身为克蕾亚母亲的道尔琼赶紧将巴尔基里带至家中。

"请你原谅那孩子。""那孩子？"

"对你丢石头的是我的女儿，虽然我们之间没有血缘关系。""……。"

道尔琼身后的木门打开了。"奶奶！"走进来的是一个孩子……"奶奶您好，我拿今天赚的钱来了。"以及随着孩子身后进来的鲁西欧。

"啊！是鲁西欧吗？每次都麻烦你了。""这位客人是梅莉鲁小姐，刚才克蕾亚对她丢石头……。"巴尔基里似乎为了隐藏自己的身份，而改名为梅莉鲁。

"克蕾亚？怎么会？她应该不是会做这种事的女孩呀……？"鲁西欧惊讶克蕾亚怎会无来由地做出这种事？

为了表示歉意，"真是对不起，克蕾亚那家伙……。"鲁西欧走向巴尔基里，想亲自道歉，但见到巴尔基里时，"咦？"

鲁西欧对于巴尔基里的长相……和幼时便去世的布拉琪娜如此相似感到讶异而呆在原地……

"怎么了？"道尔琼发觉他的异样"不、没事，没有什么。"鲁西欧似乎也发觉了自己的窘态……

"你好，第一次见面，你叫鲁西欧吗？"巴尔基里问候的语气，就像是从未见过鲁西欧一般。

鲁西欧离开之后，只留下巴尔基里及道尔琼在屋内……

“像我这么衰老，已经没有办法一个人过活。”

“能够活到现在，都是多亏鲁西欧赚钱回来。”

“但是,最近常听到不好的传闻。儿子和女儿们好像有在做见不得光的事情……。”

巴尔基里静静地听着道尔琼诉说着她的想法……

另一头，鲁西欧前去询问克蕾亚伤人的原因。

“你一定要我说出来吗?”

“对!”克蕾亚的语气异常地激动。

“我就是忌妒那个女人！……因为她是美人……”

“因为她头发是银色的!”

“克蕾亚……”

“你又不是不知道我的心意，但是你心中已经……”

不死灵之中的王者……

在离开捷拉贝伦的夜里,巴尔基里对于那名叫鲁西欧的少年无来由地看着自己发呆,想不出个原因来。

同时却感到一种很熟悉且久而未见的感觉……来自大陆的西方。

在白天，因于阳光之下便会消失，所以巴尔基里从未感到传说中的不死灵王者——布拉姆斯所居住的城，就在眼前。但是现在却因为黑夜的笼罩而显现。

离日出已不久了，巴尔基里必须尽快进入并找出躲藏于黑暗之中的布拉姆斯……

布拉姆斯城就像座迷宫似地，巴尔基里终于赶在完全日出之前到达了布拉姆斯城的最上层。在这里，巴尔基里见到了房间深处似乎有个人影坐在那，而在那人影正上方有一块晶石，晶石之中沉睡的是……巴尔基里的妹妹……希尔梅莉亚?!

“你好像已经觉悟了?”

“看来你好像不是来找我决胜负的样子……?”

“……胜负?”

“巴尔基里亚呀!你身上到底发生了什么事?不但不记得我，连你妹妹的事情也忘记了。”

“……你到底想说什么?”

“奥汀到底是在打什么主意……?想把你改造成木偶吗?”

“……。”

“不要动!”布拉姆斯以巴尔基里无法看清的速度来到她面前“我一直以为能够抚慰我干涸的心的只有你而已……。”

“但是现在的你绝对胜不了我,还是把胜负留到以后吧!”说完，布拉姆斯便消失了……

“那个压倒性的力量是怎么回事……。甚至可以和主神奥汀匹敌……。”

烈日已完全出现，不久布拉姆斯城便渐渐地消失。

连同希尔梅莉亚也一同消失了……

向神挑战的凡人……

“为什么，会变成这样……。呜……你醒醒呀……!”

“你认为我对于被你逐出学院的事情,还那么怀恨在心吗?”

“我乃委身于悠久时光者……”

“我、我到底会变成怎样?”

“而且今后也要继续相爱下去。”

“你,到底在说什么?”

“牢记在心吧!我的名字是理查德·巴雷斯!”

“理查德!请你三思!”

一直以来，支撑着人间界米德格德的巨大树木—优克德拉西尔，人们也称它为生命之树。而这巨大树木自古以来便树立于妖精之森中受精灵们守护着……

这天，广大的森林中某处非常地吵杂……

贝利翁紧跟着理查德，充满皱摺的脸似乎非常地紧张“理查德大人,怎么办?追兵的数量太多了。”

就像贝利翁所说的，一个劲地逃应该也不是办法,“别慌张,贝利翁。”理查德停下脚步,“你先继续往前逃,绝对不能让女人被夺回。”

“是!”

确定贝利翁顺利地向前逃后，理查德转过身来缓缓地举起右手，五只手指头异样地旋动着“我乃委身于悠久时光者，记住我的名字,不知者只能怪自己的愚蠢！牢记在心吧！我的名字是理查德·巴雷斯!这个名字将化做冥王的烙印,对你们下达审判！想要让灵魂得救的话，现在立刻到此地集合吧!”



于理查德的周围不断卷起旋风与异样的光芒,而在也披风被旋风卷至最高处时，一只不死灵便自他的面前由土中钻出。

同时，其他的妖精也同时赶到，不过那被理查德所召唤出来的不死灵就像一座墙一样挡在双方之间。

“你们这些木偶竟然敢攻击人类，这是怎么回事呀?”说完自理查德身后又飞来了另一只人面鸟。

“闹剧到此结束了。”说完，理查德便坐着人面鸟离开精灵之森了……

“慢着!”…

另一方面，早已逃出精灵之森的贝利翁将抢回来的妖精，押至地下牢中……

贝利翁缓缓地走向跪坐于地上的妖精：“理查德大人吩咐,要我监视你。”

贝利翁没踏出几步，像看到幻觉一般，妖精身上似乎发出了些许刺眼的亮光?

顿了一下的贝利翁“……。”已经失去了意识……

(“把锁链解开。”)

(“对、就是这样。”)

贝利翁脸上挂着呆滞的眼神，照着妖精的想法一步一步地走向她。

但是，贝利翁在即将进行解开锁链的动作时……“呜啊!”

贝利翁发狂地勒紧着妖精的颈子。(“唔……,不应该会这样啊……?”)

贝利翁疯狂的精神状态像是冲破了极限,全身经过一阵震动之后,便应声倒地。

“我赶上了吗?”此时理查德已站在门口……

“你大概已经发现了吧?没错，这个男的是人造人(人造生命体)。”

“人造人……”

“你也真是恶作剧，竟然使用魅惑咒文。”

“不过人造人的基本组成和人类完全不同，所以会发狂也不是不能理解的。”

“呵呵!真是遗憾哪!”

“还是说,呵呵!你希望让他侵犯?”

“你、你……!”

“挺嚣张的嘛!竟然学人类说话!不过人类和妖精交流的话,就和玩木偶没两样。”

“不对!像这种情形,因为他(贝利翁)是人造人,所以木偶和木偶应该是刚刚好吧!哈哈哈!”

“下地狱吧……!”

“呵！叫你木偶不高兴吗？那这样叫怎样?”“……神之器。”

“!!!”

“吓一跳吗?听我说吧!”

“我已经得到贤者之石了,这种程度的秘密就算知道也不奇怪吧?”

"贤者之石……!"

"不过要将里面的知识据为己有也不容易，毕竟并非是一瞬间就能得到世上所有知识。"

"为什么像你这样的恶魔会……!"

"木偶……,不要给我学人类说话!"

"唔……。"

"一开始石头带着讽刺这样告诉我：将所有东西以所有来显示的东西除了虚伪以外什么都不是。""不过虽然如此，寻找这颗石头还是不算白费功夫。"

"你将要成为牺牲品，用来满足我的心!"

("拿妖精来当触媒的话，一定能创造出理想的容量……。")

位于大陆东南方的王制国家夫联斯布鲁格，在这里，有着最大规模的魔法学院，而或许是环境所致吧？在夫联斯布鲁格之中，魔法与政治之间往往都有些许的牵连……另外，人们也给予夫联斯布鲁格另外一个名称，"魔法师乐园"。

而在这个魔法师乐园中，正进行着魔法学院院长的生日宴会……

"院长，生日快乐。"

"谢谢。这么盛大的庆祝，我好开心。"

"但是我从刚才开始就没看到梅尔提娜……。"

"不知道……。"

虽然，参加宴会的宾客非常地多，但是到场的人物之中，却见不到得意门生梅尔提娜的人影……

终于，宴会结束了，"老公不知道睡了没?"在回家的路上，由于已是深夜，一切都显得异常的寂静……甚至于可以听到夜里出没的动物们的叫声……

"总算到家了。"

"老公已经睡着了吗?"

正当萝莲达准备进入家门时，发觉身后传来一阵铃声。"你是从哪跑来的呢?"萝莲达转过身来。

发觉是一只小猫，而那铃声便是挂在小猫颈子上的铃当。

就像是反射动作一样，人们看见可爱的小猫总是想伸出手去摸摸它的头或下巴。

而当萝莲达蹲下正想伸出手去抚摸那小猫的下巴时，小猫张了张嘴……

"今天是我亲爱的老师的生日，我想直接和您见个面，请跟着引路挑战猫走吧!我和您的丈夫一起等您。——理查德·巴雷斯"从猫的口中传来的不是喵呜声，而是人的说话声……

小猫突如其来的异常令萝莲达快速地抽回自己的手，冷静下来时，便已察觉，这不是猫，是使魔!

使魔说话的声音令她想起了往事……而声音的主人居然是那学习了魔法学院中最为严禁的尸灵术的理查德！虽然理查德被誉为魔法学院史上最为优秀的人材，但触犯最为严厉的院规，萝莲达还是必须消除理查德的学籍……

"理查德……,是那孩子。"那使魔在说完话便离去，萝莲达为了防止丈夫遭受不测，也由不得她不跟上去……

萝莲达跟着使魔离开了夫联斯布鲁格来到了郊外，一路上萝莲达不发一语，现在她脑海中所想的并不是那学习邪术的学生，而是不断地没想……("理查德为什么要找她?"理查德是不是已对她丈夫作了什么?)

跟随着使魔来到的是一座未曾见过的塔。在夜里，看起来就像是被暗云包围的塔一般。但是，这个塔却没有入口，只有像旋涡似的阶梯直上塔顶……

萝莲达终于来到塔顶，在塔顶所等候的是站在黑暗中的理查德，他脸上的邪气似乎更甚离开魔法学院之时……而另一边，则是昏睡于地上，萝莲达的丈夫。

"好久不见了，老师。"

"你是我亲自教授的学生当中头脑最聪明的。"

"为什么现在会变成这样！你绑架我丈夫想做什么？对我的报复吗？那么跟我丈夫无关，请你放过他!"

"报复?"像是习惯性动作一样，理查德低着头，右手推推眼镜。"你认为我对于被你逐出学院的事情，还那么怀恨在心吗?"但那两只眼睛却不断注视萝莲达说着。

"不对吗?那么是为什么!"

"我原本也考虑挑年轻的恋人，但是这样只怕感情累积得还不够深，挑太老夫老妻的又没有未来。""你们应该相爱很久了吧?而且今后也要继续相爱下去。"

萝莲达虽听不懂理查德究竟在说些什么，"你……到底在说什么?"但她感觉到，理查德的眼神越来越尖锐……

"我也想要爱，所以……。"理查德身边的空气开始异常地流动"去死!"

"理查德！请你三思!"理查德并未理会萝莲达，而身旁也出现了异样的光芒。

紫红色的光自理查德脚边画成五芒星阵，随着五芒星阵渐渐地扩散，理查德便消失于空气中了。

"那是……移送方阵……！既然已经得到那么强的力量，为什么还会误入歧途？理、理查德……理查德!"在萝莲达竭力斯底理喊叫之际，乌云渐渐密集地靠向塔顶。

下雨了，萝莲达赶紧查看丈夫的情形。"不要紧吧?"

"萝莲达?"

"是，是我。已经不要紧了。"

"萝莲达，我的身体好奇怪。自从被那个男的强灌了怪药以后，身体就变得好像快要不是自己的一样。呜噢!"身体不断地抖动，就像是有什么东西想自体内冲出来似的。"我、我到底会变成怎样?"

"我……"抖动越来越剧烈……甚至于还不时自体内发出那不属于人类的亮光……

"对不起……我已经无能为力了。被称为学院第一，却救不了你……。""对不起……。"

"萝、萝莲达，杀了我！再这样下去，我会……!"

"我怎么可能下得了手？不管你变成怎样，都是我最爱的人——"

这悲惨的一幕幕，理查德皆经由水晶球看在眼里。

"你应该感觉到了吧?不死者的波动!"

"你应该听到了吧？女人近乎疯狂的恸哭!"

"对神来说，再也没有比这更不敬的事了。"

"快来呀！我盼望着盼望着，心都快要裂开了……。"

"心爱的人儿(巴尔基里)呀!"

像是计划成功一般，理查德兴奋地像是发狂了一般大叫着。

同时，当理查德高兴之时，于塔顶，萝莲达的丈夫已经幻化成魔物……看来，理查德喂了他妖魔粉……

萝莲达的丈夫已失去了意识，并且紧紧的勒住眼前唯一生物的颈子，萝莲达的颈子……

"为什么，会变成这样……。呜……你醒醒呀……!""我爱你，亲爱…的……"

萝莲达连最后一口气都无法咽下便断气了，而魔物的头也同时落地……



在魔物身后出现的是巴尔基里，收起手上的长剑便将萝莲达的灵魂收下，决定进入塔中……

来到塔中深处的巴尔基里，经由魔法阵传送至理查德房中。

"欢迎光临，女神巴尔基里。""你知道我等这一瞬间已经等多久了吗?"

“现在回想起来，我的心就像数月前第一次见到你时一样，心跳又速了……。”

“巴尔基里呀，心爱的人儿呀！”说毕，理查德便以移送方阵消失于房间中。

“移送方阵！为什么他会使用失传已久的咒法？”

“自从我第一次看见你以来，就一直这样想。”于房间的某处再次传出理查德的声音。

“如果说人类死后变成灵魂徘徊，那么和这些灵魂共存的神又算是什么？”

“……。”

像是刻意一般，“我做出的结论是，神和灵魂是等价的存在。所以我创造出了这个“容器”！”理查德现身于房间中唯一装着人造生命体的胶囊前。

“我是用和神创造神之器妖精不同的方法，利用妖精来做出“容器”。”

“该进入这个容器的灵魂不是别人。”“巴尔基里呀，就是你！”

“你就是为了将我引来，才在屋顶上对那对夫妇做出如此残忍的事吗？”

“没错。”

“为了将灵魂融入人造人的容器里面，创造出一个人类，你不知道牺牲了多少人类和妖精的性命吗？”

“没错。”

“愚不可及……。竟然为了这种小事而步入邪道！”“我要让你知道超越人类范畴的愚行，带来的不只是死，还有毁灭！”说毕，巴尔基里便抽出长剑走向理查德。

理查德立即以移动方阵消失，而巴尔基里便将装着人造生命体的胶囊击破，理查德所培养的人造生命体也就这么完了……

“真可惜……。算了，再做就有了。”理查德决定先打败巴尔基里，抽出她的灵魂，人造生命体日后再造一个。

“打开吧！冥界的灵棺！立刻将这些人送进去吧！”理查德召唤出了两只不死灵魔物。

巴尔基里尽全力击败了这两只不死灵。

“祈祷我们能再相见。”然而理查德却再次使用移动方阵消失于巴尔基里面前。

“想逃吗！而且，你真的认为神和人类之间有可能成立爱情吗？”

“你这句话很有意思哟！神和人类之间？”

“你好像完全不知道自己真正的身份一样？”

“我的身份？说什么傻话！主神奥汀是我的父亲，也是创造主！”

“这些事都不重要。”

“对我来说最重要的是，巴尔基里呀！我爱你这是个事实！”

“还在说这种傻事……！”

“那么，后会有期。”

（“你好像完全不知道自己真正的身份一样？”）

理查德这话到底是什么意思？他为什么要这么说？

不断思考的巴尔基里。“这里是……？”在没注意之下，走进了充满胶囊的房间中……

“那个男的，竟然做出这种东西！”每个人工生命体居然拥有同样的颜面？！而且看起来和巴尔基里十分相似……

巴尔基里一一击破各胶囊，“啊！这个是……？”但至最后一个胶囊时……

于胶囊中的人工生命体……还是个孩子……“为什么……？”巴尔基里无法下手破坏它。

如此，巴尔基里便离开了这塔……



登场人物简介

★罗莲达★

职业●魔术师/魔术学院长

种族●人类

年龄●36

性别●女

出身地●夫联斯布鲁格

罗莲达是魔术研究的都市夫联斯布鲁格魔术学院的学院长，受到众人的景仰，这却绝对不是单靠学院长的地位所得来的，无论是她优异的领导能力、协调能力、充满慈爱的气度、传说具备大陆第一的魔力及受到赞赏时能够展现出恰到好处的人性等特色都是她受到极度推崇的原因。罗莲达在她所心爱的丈夫的鼓励下及为了回报众人的期待下倾尽全力扮演着学院长的角色，对于优秀的学生她会进行直接的指导，为了培育未来的人才而努力，然而，就在某个时候，罗莲达发现自己的直属弟子理查德隐藏于内心对于的力量的渴望与狂气，因此将他赶出学院，对于身为学院长的她来说，为了避免培养出危险的人物，做出这种严格的反应也是不得已的。然而，这股强烈的责任感及使命感最后也终结了自己的命运，这只能说是自己的不幸吧！

最后罗莲达在看到自己心爱的丈夫受到发狂的天才理查德的利用，内心充满绝望的状态下成为勇者之魂，到底是她在人界中的地位导致她悲惨的命运，还是众神需要她身上的力量呢？其实没有人可以回答这个问题。

★理查德·巴雷斯★

等级●魔术师/尸术师

种族●人类

年龄●24

性别●男

出身地●夫联斯布鲁格

如果所谓狂人的定义，是取决于观察者的价值观的话，那么由普通人眼中看来，理查德可说是个不折不扣的狂人。拥有魔术天赋的他，在魔术院生时代就沉迷于神与人类、魂与肉体的研究。当然，他也知道这种研究是会连结至冒渎神和魂的禁忌行为。但因为理查德的最终目的是要获得超越神的力量，因此世间的常识对他来说只是阻碍而已。他这个邪恶的天性，被他的老师、也是学院长的萝莲达所发现，于是他便被学院给放逐。原本对学院就无任何留恋的理查德，也以此为契机展开正式的行动。借由被私心所支配、残虐却迅速的行动力，他开始探索并解析贤者之石、学习失传魔法及制造受难十字架，最后终于得到强大的力量。但讽刺的是，当他看到巴尔基里后便对她一见钟情，想超越神的野心立刻被他抛在脑后。

想借由能打倒神的力量来得到女神，这个执着、纯粹甚至于带点狂气的爱情，是否就是让他在世界末日后存活下来的原因呢？没有人知道。唯一知道的是，他该尽的责任尚未了结的这个事实。





欲言堂

近来编辑部收到不少读者来信，对《游戏批评》发表了不同的看法。无论是批评、建议，还是表扬、鼓励，都说明《批评》引起了大家的关注，小编们心里感到一份快慰。编者离不开读者。《欲言堂》像《闯关族的家》一样，也具有与读者沟通的功能，欢迎大家"批评《批评》"。当然，更希望看到读者对整个国内游戏传媒的总体状况、动向发表看法。

见识家用机

就游戏机种而言，如果说"一枝独秀"是一种强制性的保守的话，那么"百家争鸣"就是一种无节制的放纵。游戏机种的泛滥将使玩家们无所适从，市场如果有近百种不同的游戏主机存在，它们的机能相近但游戏节目不相同且不能交换使用，那么若想玩到比较齐全的游戏一般是不可能的。这样一来，游戏市场将非常混乱，就连游戏店老板进货不慎而亏本的可能性也大大增加。玩家只能在迷惘无奈与痛苦疲惫之间徘徊。不过，这种担心看来不过是杞人忧天罢了。

其实有哪个企业不希望自家的产品能一枝独秀呢？只不过现实情况不容许罢了。如果说面对80年代的FC会产生单一的游戏成员，那么面对90年代各次世代主机就会产生非单一的，涵盖了更广的游戏群体的普遍冲动，这就是异趣。游戏是与文化、生活、艺术、科学紧密相连的。异趣标志着人们面对新情况时候的一种既是必然也是偶然的选择。人们对不同生活方式爱好的分化，必然导至审美趣味出现差异。以前，SS玩家与PS玩家不就是剑拔弩张吗？由于审美趣味的关系，我至今仍觉得SS要比已坐上老大位子的PS要好。不过我并不因此而抗拒PS，因为如果对待自己的主机像对待爱情一样忠贞，而把其它主机一概拒之门外的话，那将会损失许多乐趣，做一只忠贞的井底之蛙是不明智的。

虽然审美趣味的多种多样难以调和，对审美精神而言，哪里存在异趣，哪里就应有沟通的努力。异趣显露的是人与人之间的差异，而沟通则表明超越差异的鸿沟去寻求融合的努力。应该说，在未来的日子里，游戏主机的争鸣已经成为不可阻挡的历史潮流。

广东广州　胡敬坚

《SF杀意波动一族》　贵州安顺　赵斌

世嘉主机DC的销量除美国市场外，在其它地区一团糟。而在大本营日本，近两年的销量还不如PS2几个月的销量，眼下更沦落到只能和N64称兄道弟的份儿。别说追赶PS2，就是喝人家烟的资格都没有。美国市场也不保准，虽说得过什么最什么奖，可PS2一登陆，XBOX一发售，恐怕DC也会一落千丈，步SS之后尘。直接后果是世嘉再开发新的主机，再起业界狼烟，这是我辈最不愿看到的（我们已被折腾得够苦）。

既然欧、美、日不是DC的天堂，市场的战略转移或许就是起死回生的良方。民谚云：此处不留爷，自有留爷处。世嘉此时应大力开拓新的市场（当然不是非洲大陆）。与日本相邻的中国就是一个超大的、有着巨大潜力的未完全开发的市场。因早年MD、SS打下的良好基础，大陆存在着一大批的世嘉迷（君不见每期《电软》上为世嘉鼓劲、叹息甚至准备跳楼的大有人在吗）。鄙人看好DC还有另一个理由，即较低廉的价格。

笔者有个朋友，积攒了一千七百元钱准备买游戏机，却拿不准主意买哪个品牌。笔者极力劝他买DC。正当他准备买的时候，《电软》第十期一则SCEH与香港先涛合作制作中文RPG《射雕英雄传》的消息让他下决心

《街霸III》　湖南怀化　蒲军

我的游戏情结

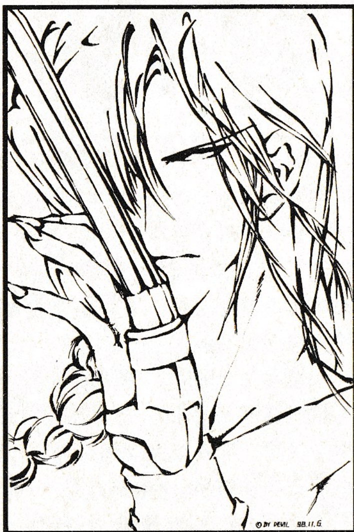
在我印象中，劳拉是智勇双全的冒险家。智者，谜题也；勇者，动作也。《盗墓者》一代可以说是将两者完美地结合到了一起。到了后两作，游戏中则完全倾向于动作化，反而在解谜方面的比重显得太小了。

在一片呼声中，制作者在制作第四代时，又把解谜因素提到了系列作的新高度。加上迷宫似的场景，制作者轻易地把玩家玩弄于股掌之间（以至于在第二关使我迷路后不得已重新打了一遍）。也许是解谜的要素增加得到立杆见影的效果，加上操作也没有大变化，劳拉堪称全面的动作也是已掌握，一路上，场景所带来的麻烦远比解谜带来的少。

北京　杨帆

买了PS。这不,PS已搬回家了。可见中文游戏对大陆玩家有多么大的吸引力。世嘉如想占领大陆市场。推出中文游戏是必不可少的。如果说直接制作中文游戏费时费铁，可以学学卡普空的做法，在大陆找一家游戏软件商进行游戏汉化（虽说中国的游戏商游戏做的很菜，但汉化软件还不会有什么问题吧）。

辽宁　大风



《无面具版巴洛克》　咸阳　DEVIL

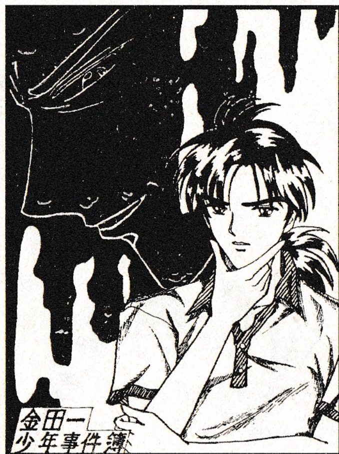
倘佯街机厅

街机老板心太黑。人说“无商不奸”,果然如此。我前日在机厅购币,问可否一元4个,不料BOSS一脸苦瓜相,大讲租房、税金……见她穿金戴银,不禁轻笑:“嘻!骗谁呢?”BOSS立即“变脸”,“3角一币,一个子儿都不能少!”也罢,早料她会软硬兼施,遂购3个。

岂知“99”大开口,吃肉不吐骨头,正欲呼BOSS,见其上方纸条:吃币概不赔!无奈,换成98。可气的是机子极不灵,无前无手。责问BOSS,竟遭白眼:“我只卖币,其余不管!”真是气死人也!再换成2P,还好,凭我深厚功底,力克群雄。正欲爆机,突冒一小儿前来挑战。连杀他十多个币,其包内却还叮当响。我真怀疑那是与BOSS币箱相连的口袋。

终于,我败在了他“币海战术”之下。欲走,微闻有人耳语:“此乃BOSS之子也!”转身,见其又去挑战其它“高手”了。回头再见BOSS,在喜滋滋地忙于舔着口水数钱，那盯着钱发光的眼睛，犹如黑夜那幽幽的狼眼。

四川雅安　汪钟



《金田一少年事件簿》　上海　俞哲

自街机在中国落户以来，中国的街机业就一直是在一种混乱无序的状态下苟延残喘。尽管国家也曾制定过关于营业性游戏厅的管理办法，但是收效甚微，中国街机行业依然我行我素，混乱不堪。十几年下来，本应是高尚娱乐场所的街机厅被糟蹋的面目全非，很多人对电子游戏的误解正是从这里开始的。

我们承认电子游戏的确有它负面的影响，毕竟电子游戏更多的是吸引了青少年（未成年人）的注意力，国内的街机厅之所以能生存至今在很大程度上是靠青少年消费者来维持的。因为青少年自制能力差，又容易被误导，所以近年来由电子游戏引发的不良事件也层出不穷。

在许多地方，开办街机厅根本不需要审核、验收，只要办个营业执照每个月交点税,就可以开门大吉了。这就使一些想混水摸鱼的人也来搅这一滩混水趁机捞一把。在这种状态下,社会上一些不良风气也很自然的被带进了街机厅,最突出的当属赌博活动。赌博机不仅危害社会治安，而且大量的挤占了游戏类街机的市场份额，使本应是机厅主角的游戏类街机变成了配角。这是街机仔们都不愿看到的。

对于中国电玩业来说，大整顿给我们留下的是沉痛的教训。我们在深刻反思的同时，最需要做的是打击盗版,发展国产。国家自然而然的就会重视它了,一切问题都会迎刃而解，那将是中国电玩业的出头之日。

河南焦作　郭伟昌

我的游戏情结

当时街上正流行《三国志·吞食天地》，看到这《三国志》就买下了。原以为回去可以痛快的打上一场，但回去面对满屏的片假名（以后才知道的）感觉可想而知。但还好买卡时BOSS送了本说明书，通过研究才懂得玩法，才真正被它吸引住，这时已经是94年了。

再以后就是《勇者斗恶龙Ⅳ》、《FF 1》、(说实话我只玩过《FF 1》，就是觉得没《勇Ⅳ》好玩，所以以后的几代都一直不玩)《天地吞食》，到再后来的MD、SS、PS、GB，从主机到周边，不知不觉竟投入了过万元，现在想想这真是个无底洞，但我无怨无悔。

上海　Seun Huang

我的游戏情结

喜欢上电玩，是在10年以前。当时它给予我的欢乐是其它东西所无法代替的。我真心地爱电玩，至死不变！

然而，在父母亲眼中，游戏机却成了可怕的洪水猛兽，成了滑落我成绩的工具，也成了降低我视力的机器，成了我犯罪根源之一（没这么严重）。

每当我玩GAME时，身在工厂的老爸感应得比New Type还快，不一会，超级浮游炮即告出手。谁知老妈快了一步，用MAP米加粒子炮，连我、GB、房间一块铲平。她还连升了10级呢。『妈，下次不敢了。』……唉，今次封刀，临表涕零，不知所言。

广西南宁　黄承政

舆论、商家及盗版

中国游戏产业有两点不足：

一、缺乏精品。自从《仙剑奇侠传》一炮走红之后，武侠RPG成为国产游戏的主流。的确，武侠RPG有其独有的，浓郁的中国文化的影子，是华夏文明五千年来的结晶。日本人和美国人是绝对做不好的，我们应该在上面下工夫。可是时至今日，也没有任何武侠RPG超越过《仙剑》。《大众软件》的Top Ten上《仙剑》上榜已有五年之久，试问有哪一部武侠RPG能超越它？《风云》？还是《金庸群侠传》？恐怕《仙剑》还要在榜上呆上一年，到2001年9月《仙剑奇侠传2》推出时，才会"光荣退休"。



《大门之投》　浙江常熟　周泓

二、缺乏创意。我国每年从正规大学计算机毕业的人很多，但是一个游戏的创意却是独一无二的。现在不少的国产游戏都和一些经典之作有异曲同工之处，或者干脆是"大杂烩"。有的游戏有一些创意，但其它地方创意不够。现在很多RPG都是改编自小说或漫画，虽然这样省时省力但成本高，而且改得不好，不但买不出去，还会在玩家中留下不好的印象。宇峻科技出了《超时空英雄传说2》之后，至今3代还遥遥无期，但是《绝代双骄》却在一年之内出了两代。且不先论如此短的开发周期会对游戏造成什么影响，至少如今宇峻不如推出《超时空英雄传说2》和《北方密使》时那么风光了。

浙江杭州　程成

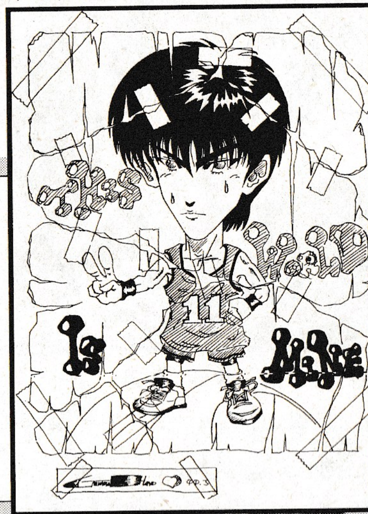
看了贵刊《游戏批评》关于"盗版，无药可治"这篇文章，心里有一些不同意见。

先说正版定价，按照贵刊的"相关运行成本"理论，一台价值6700元的电脑其软件应为394元。1/17，那国内的主机型PS，算1500元，按1/17计算，其碟片价格应为88元，正版。而《电子游戏软件》所登的广告有没有这种价格的正版游戏，众小编应比我清楚。

再说月收入和软件价格怎能说没有关系呢，今天只挣了10元钱，只能回家买个馍吃吃，如果挣了100元，就有了啤酒小菜，如果月收入有1000美元，我也可以自豪的说："买行货，用正版，很光荣"。至于非洲平均收入不足10美元，他们就不能玩游戏，因为他们尚没解决温饱，人们只有先生存下来，才能考虑其他的，就好像50年前的中国，如果有PS，也买不起，更玩不起，目前就连处于垄断地位的电信业前不久也举行价格听证会。不管这种听证会的实际作用有多大，是否走过场，但软件业有没有这种类似的行动，一方面指责消费者用盗版，一方面又把价格定的离谱，榨干老百姓的每一滴血，现在中国人民的收入，消费水平就这个样，在市场经济的条件下，只能厂商适应消费者，而不会反其道而行。

河南　一读者

河南这位读者对本刊文章提出不同看法，非常欢迎。我想你恐怕忽略了该文此处讨论的软件种类。作者涉及的是电脑软件，而非游戏机软件。目前国内开发的或是正式引进的游戏软件，还只限于电脑游戏软件，并没有游戏机软件。考虑到游戏机本身的特点以及国内市场不正规的现状，好像还不能同电脑游戏软件进行简单类比。再者，购买盗版软件肯定不是理直气壮的事情。要说追究盗版的根源，探讨制止盗版的途径，我觉得王骏生文中作了比较透彻的阐述，可以说是有理有据。"欲言堂"当然不是"公堂"，更不是"一言堂"，我的看法并非定论，只是同大家讨论而已。



《流川枫》　辽宁大连　宫昊

我的游戏情结

新疆乌鲁木齐　K&F

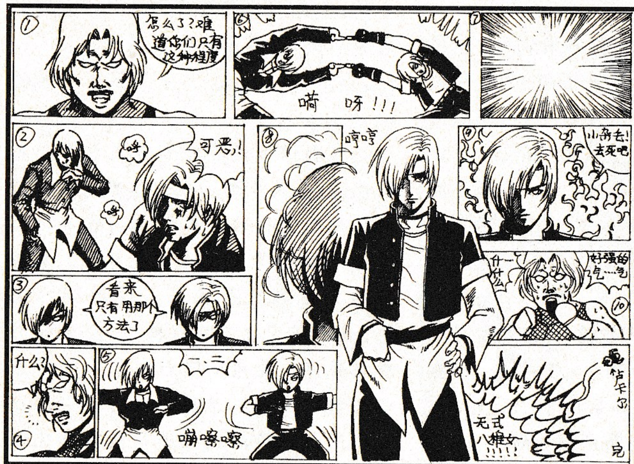
——你快乐！所以我快乐！喜悦！这便是游戏的真谛同游戏中的人物分享最终的言表的快乐就是这样，一起贺穿版的』我想，那种难以本我和一些同伴就是这样庆以我也是最快乐的人，在日时是主角最快乐的时刻，所什么？他笑着回答：『放CG乐所以我快乐》。我问他为的SONY音响大放《你快结束CG时用他那台老型号人，而且他时常在GAME定会是最先打穿全版的边城新GAME一到这里，他一兄因为精通日文，所以每当店，我常去那坐坐。这位仁疆小城开了一家小GAME游学归来的老玩家，他在边我的一位前辈是从日本

我的《批评》情结

黑龙江哈尔滨　魁仔

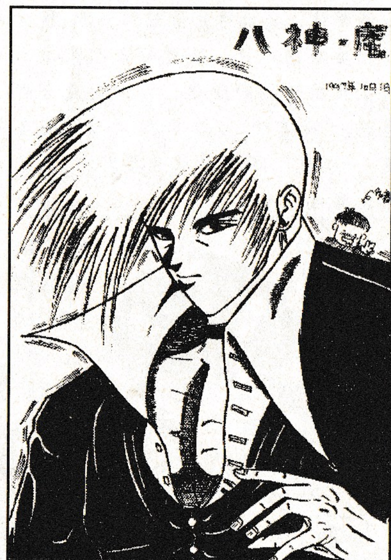
第一。广告，自己另起了一行，占了在没有广告，脱离了庸俗的见杂志。『游戏批评』好就好能看见游戏而游戏里却看不游戏里的更吸引人，杂志里钟。因为杂志里的东东要比游戏，但对杂志却情有独虽然我不十分热衷于玩

大擂画廊



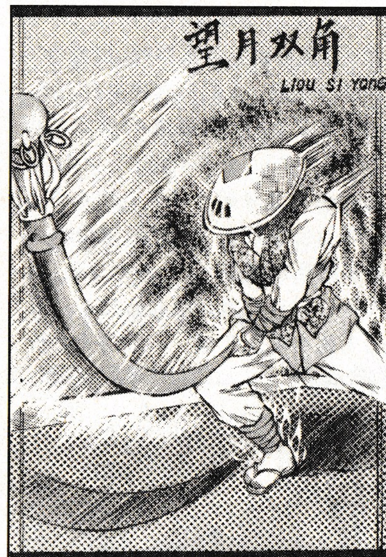
▲《99 格斗之王》四川雅安 秦雅林

▲S：当年编辑部中龙哥与 KING 也曾经做过这样的合体动作。
P：令我不由想起从前看『龙珠』时的快乐时光。（『L·P』：★★★）



▲《八神·庵》大连 汪涛

▲S：八神从 97 年红到了现在，从你画稿的日期就可以看出来。
P：比我红这么多，嫉妒啊！（『L·P』：★★★）



▲《望月双角之风雷破》铜陵 隐丸

▲S：现在的孩子还知道这位大师吗？
P："饿狼"如今也不见了踪影……
（『L·P』：★★★）

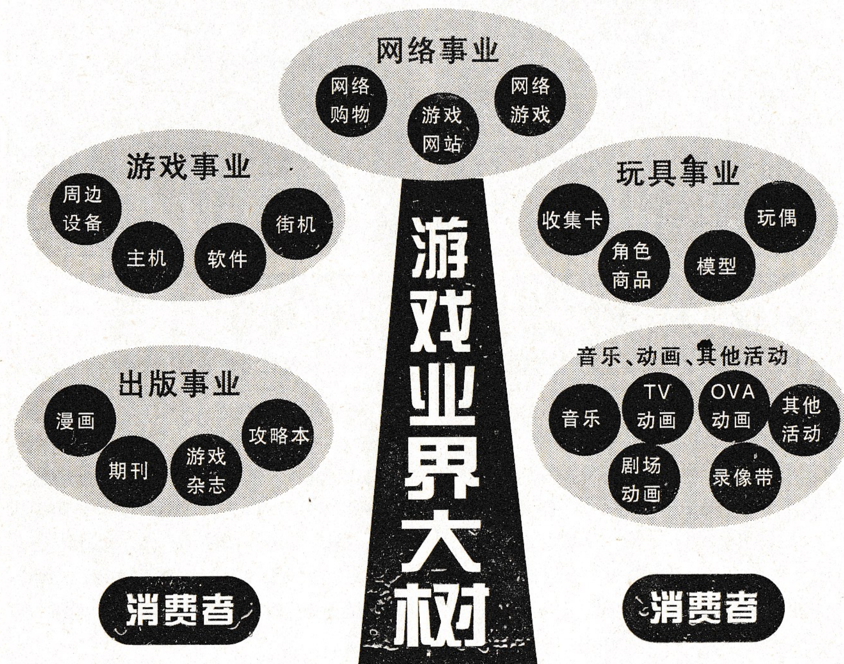
GAME 业界前景展望

以惊人的速度持续成长的游戏业界，在日本的经济效益超过了 1 兆日元。同时，游戏业向全世界不同行业拓展它的领域，几乎在人们生活的各个角落都留下了它的印记。游戏业界里现在虚位以待，正在大量吸引人才加入呢！

虽有很多人认为"光做自己喜欢的事迟早会厌烦"，但把自己喜欢的事情当工作的人也不少，而游戏业界就是由这样一些人支撑起来的世界。现在日本游戏在世界拥有极高的评价，主机更是独霸天下，日本的游戏市场拥有超过 1 兆日元的经济效益，已完全成长为足以影响其他产业的超一流大产业了。

下面是由游戏所衍生的各种产业的相关图表。需要指出，近年来人气十足的"口袋妖怪"已不只称霸表中的所涉及的行业了，而是进一步把触角伸向食品、家用品、旅馆业、甚至航空业等方面。可见游戏业在经济发展中占有重要的地位。我们分别介绍日本游戏业界的具体数字，发展前景以及未来需要的人才。

游戏业的相关产业示意图



以产业的身份树立起来的游戏业界

500 亿日元
伴随“DQ7”发售的经济效益

这是DQ7在发售前,日本电通总社向大众媒体公布的数字。“如果软件本身销售额是296亿日元,那攻略本、关连书籍、游戏杂志的销售成长额会有28亿日元,关连商品、音乐CD……等会有13亿日元,其他间接效果有163亿日元。”虽说这在发售前是个乐观的数字,但以DQ7的等级来讲并不是不可能。

6000 亿日元
“口袋妖怪”的经济效益

全世界人气如烈火般的“口袋妖怪”,其自1996年2月发售以来,现在它的角色商品仍然是大卖中。其实际经济效益。6000亿日元只是日本国内的大概经济效益数字而已,实际应该还在这之上。它的关连商品小到玩具、文具、零食,大到新干线、客机,其数量是数也数不清的。

1 兆 174 亿日元
99 年度软件 & 主机的总出货金额

由CESA发行的“CESA游戏白书”中,99年度日本国内外软件&主机的总出货额为1兆174亿日元,比前年还要少319亿日元。台湾大地震的影响使半导体不足,以致“口袋妖怪”缺货进而影响彩色GB的销售……等都是原因。不过兆元产业的游戏业界已经是个卓越的产业了,在就业志愿中与其他业界比起来也毫不逊色。

1 亿台
GB 全世界的出货数

任天堂的GB系列在今年6月时,全世界的总出货数已超过1亿台,目前世界人口有60亿,也就是说全世界无论男女老幼,每60个人就有1人有GB。此外,在日本贩售超过300万片的7款GB游戏中,“口袋妖怪·红、绿、黄、金、银”就占了5款,看来只要“口袋妖怪”人气不断,GB就会大卖不止吧。

6 亿 3000 万片
PS 软件的累计生产出货数

SONY于今年4月发表的99年度决算中,其中有着一个PS软件累计生产出货6亿3000万片的资料,这不止是SCEI而已,而是全部的游戏公司所制作的PS软件总出货数。由PS开始发售来算,其软件平均1个月出货1000万片,这证明PS游戏以男性与小孩为中心,渐渐扩展到女性与成人了。

300 万台
PS2 发售出货数

今年3月发售的PS2,发售才一个月就卖了141万台,比PS快了半年以上。能够播放DVD、向下对应PS的游戏与周边机器、“FF”……等人气系列的发售预定,在这些优势条件下现在已卖出300万台了。4万日元的售价依然大卖,正是主消费群为成人的证据,游戏已然不是小孩的专属品了。

左右 21 世纪游戏远景的关键

次次世代主机



由任天堂时代开始,以极快速度发展的游戏业界,其进化空间仍极为广大。像任天堂的GBA、GC,微软的XBOX,甚至PS3、PS4都有可能出现。开发游戏的工作是没有终点的,换句话说,游戏业界的将来是无限宽广的。

网络连线游戏



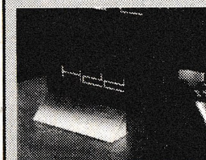
21世纪是网络游戏的时代,根据是海外网络游戏的“大热”效应。在人口逐渐攀升的现在,不难预想日后通讯完整架构好后网络游戏大受欢迎的程度。目前在日本有部分名作预定制成网络游戏,以后应该会有更多的作品跟随吧。

携带终端机



在日本,今年夏天竟有超过1000万的人加入i-MODE,而可下载简单游戏程序的新机种也即将上市,与游戏的间隔是越来越小。在日本SCEI与NTT-DOKOMO已经发表i-MODE的新服务开发计划,其就是i-MODE的“特洛猫”。

宽频网络



所谓宽频网络,就是能传输大容量资料的通讯网,有线电视就是个例子。在日本,SCEI已发表PS2与有线电视网接续的网络构想,并已着手准备了。若实现的话,就能直接与游戏公司的电脑连线游玩游戏,不用再去专卖店买游戏了。

未来需要的人才是?

以产业身份树立起来的游戏业界,但要在那儿生存,还是需要实力的。

其他

要成为能制作出好游戏的创作者,规矩的学习理论,在最适当的环境下磨练品味是非常重要的。与同好一同勉励、寻找磨练自己的环境并实际去行动,如此你才有机会向游戏世界迈进。

绘图人员

优秀的绘图人员与其挖掘还不如想办法留下——这是日本游戏公司的心声,而依主机性能的加强通常会缺少的人才也是绘图人员。绘图人员需要懂得技术和相当的艺术品味。

程序设计员

游戏趋向复杂化、大容量化的现在,是非常需要优秀的程序设计师的。但程序设计毕竟是技术性工作,无法创造自己的风格,加上程式设计的世界一直在进步,若是没有最新的情报与技能是不行的。

GAME NEWS

备忘录

●“月间大事记”涵括10月19日－11月18日的重要业界新闻。

●要点：PS与PSone产量不足，硬件销量大幅减少，软件销量随之锐减。

世嘉正式更名。

“勇7”大热卖，ENIX 9月决算盈利大幅提高。



今週の注目

週刊ザ・プレイステーション

'99年のゲーム業界を振り返る

「2000CESAゲーム白書」に見るゲーム市場

ハードウェア国内出荷の推移

ハードとソフトの総出荷金額の推移

ソフトは国内ハードは海外

100万本以上出荷のミリオンセラー

「CESAゲーム白書」の入手方法

★ 10月23日

网络销售额实现成倍增长

世嘉预计，今年游戏相关商品的网络销售额较去年将实现成倍增长，2000年上半期（4月至9月）游戏软件的网络销售额已经突破7亿日元，和1999年全年的销售额(7亿5000万日元)持平。

另外，去年4月开设的网络销售俱乐部“DC Direct”的会员在9月末达到了12万人。

★ 10月24日

世嘉收购Family Wonder公司

世嘉在今日收购了美国网络公司Family Wonder的全部股权，并购了该公司。其主旨是希望将Family Wonder的经验运用到DC的网络构想中。

★ 10月25日

FF Ⅸ登陆北美

SQUARE宣布，美版FF9将在今年11月14日在北美上市(售价约为40美元)。为了配合软件发售，SQUARE制作了全新的广告片，这些制作精良的广告片将会穿插在244部影片中，在全美1941家影院中播放。

★ 10月26日

新型PS2开发工具登场

日本著名的“硅工作室”和美国“Intrinsic Graphics”公司的合作发布会在东京都召开。这次合作的主要目的是将Intrinsic Graphics公司开发的开发工具“Intrinsic Alchemy”改版为PS2用开发工具，并在日本国内销售。PS2用“Intrinsic Alchemy”将从11月开始对希望购入的开发公司分配β版，而正式版也将于年内开始销售。

★ 10月26日

PS2登陆北美，再创销售记录

尽管发售当日只有50万台PS2投入北美市场，但是依旧引发了销售狂潮。SCE表示，PS2在发售当日创造了2亿5000万美元的营业额，一举打破了99年北美DC所创下的单日营业额9800万美元的纪录，成为了北美最畅销的娱乐产品。另据统计，目前最受北美玩家欢迎的软件并不是“铁拳TT”、“决战”等游戏，而是EA的“NFL2001”等体育游戏。

★ 10月27日

SONY公布第3季综合经营情况

SONY于今日发表了该集团2000年第3季度以及上半年度（2000年4月1日～9月30日）的综合经营情况。由于日本国内PS2、PSone等硬件的热销，第三方软件商的软件连连获得成功等原因，整体收入获得了大幅增长。但在欧美，由于PS及PSone的生产不足等原因，硬件的销售额大幅减少，软件销量也随之锐减，因而游戏方面的整体销售额比去年同期减少了约14%。

另外，第3季度PS及PSone的生产出货量总计为237万台，至9月底的累计出货量为7592万台。同期PS2出货量为98万台，累计出货量达352万台。PS软件第三季度产量为4000套，累计9000万套。同期PS2用软件产量为340万，累计800万。



便携式PS主机

——PSONE

★ 10月30日

GBC月产250万台

由于夏普生产的彩色液晶显示屏的产量得到保证，任天堂将在12月把GBC的月产量从200万台提高到250万台。而在明年，任天堂将把250万的总产量中的50万台转为生产GBA，GBC的产量仍将保持在月间200万台的水平。



★ 10月31日

大川功的书面通报

自11月1日起，“SEGA ENTERPRISES”将正式更名为“SEGA株式会社”。大川功称，希望通过把企业名称统一为注册商标“SEGA”来实现世嘉集团新的飞跃。

★ 11月2日

“死亡之屋”电影化

著名街机射击游戏“死亡之屋”将在美国被改编成电影。而负责影片制作的是美国Mindfire电影公司。

★ 11月2日

世嘉连续4年赤字

据SEGA财务部门预测，该公司在本财年中将继续出现赤字，金额约为2亿美元。而导致赤字的主要原因是主机价格下调、PS2

发售以及半导体价格居高不下。

★ **11月13日**

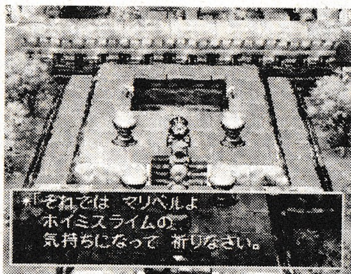
两款续作同时发售

ENIX的著名GB软件“DQ怪兽篇”的续编已被公布。其名称分别是“DQ怪兽篇2 马尔特的神奇钥匙·露卡的旅行”和“DQ怪兽篇2 马尔特的神奇钥匙·伊露的旅行”，发售日均为2001年3月20日，售价各为6400日元。

★ **11月4日**

ENIX 9月决算盈利大幅提高

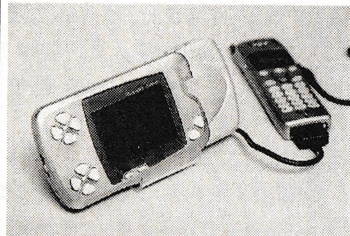
ENIX在近日发表了2000年9月中旬的财务报表。其中销售额是去年102亿日元的2.5倍，而经常利益也比去年提高了四倍，达到134亿日元的佳绩。而增加收益的最主要原因就是“勇者斗恶龙7”的大热卖（目前销量为380万套）。ENIX表示，有关于下一代的DQ系列，目前尚未有完整的企划，但会优先考虑在PS2上寻求发展。对于跨平台开发游戏的问题，ENIX表示要看玩家的态度。



★ **11月15日**

WS累计出货量160万台！

据BANDAI统计，截止至9月末，WS的累计出荷量已经达到了160万台。此外，BANDAI预计于12月9日发售的彩色WS将在2001年3月达到120万台的出货量。



↑WS是可以与手机连接的16位掌机，并得到了SQUARE等大牌厂商的支持。

★ **11月16日**

铃木裕发售纪念签名会

“莎木一章·横须贺”于11月11日在全美发售，其美版名称为“SHENMUE”，与日版一样为4枚组，售价49美元99美分。

发售日当天，著名制作人铃木裕在游戏专卖店“Software Etc”举行签名会，有400多位游戏迷前来捧场，气氛相当热烈。

★ **11月16日**

PS2软件热销，光荣收益大幅增加

光荣于今日发表了2000年的中期财务决算。据统计，光荣的销售额较去年同期增长了45%，达92亿日元，利润较去年同期均长了128%，达35亿日元，而利润增长的主要原因是“决战”及“真·三国无双”等PS2软件的热销。

光荣预计2001年3月决算期的销售额为193日元，利润将达到历史最高的60亿日元。

『游戏批评』编辑方针

批评的首要前提就是公正，
其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度，历史的眼光去评论游戏业和游戏软件，
它不会有地域种族文化的偏见，因为游戏是人类的天性，
是属于全世界的。

- 本书不刊登广告，与各游戏厂商保持适当的距离，不会无原则地“吹捧”某个游戏厂商和游戏软件。
- 一个游戏软件既是一件“商品”，又是一件“作品”，我们更应该站在“作品”的角度去评论它。
- 游戏批评不能仅以游戏推出的时间评判优劣，而应努力理解作者的创作意图和游戏所隐含的永久性的价值以及其在游戏发展史上的历史作用。
- 文章当中要避免恶意攻击和嘲讽，应从建设性的角度做出评论。
- 作者对于提出评论的游戏，就其自身价值应做到心中有数。
- 作者，编辑部对于所评论的游戏及读者负有直接责任。如与事实不符应对读者和相关单位做出道歉。

我们在工作中有些地方可能做的不够周到，
还请谅解。对于以上规定我们会努力做到最好。
为了游戏文化的健康发展，
《游戏批评》一定会加倍努力。

《游戏批评》编辑部

月刊 游戏批评 第二、第三辑

要目

第2辑 10月5日出版

大特辑:美国、大陆、台湾

三地三人谈:四强争霸,谁主沉浮

游戏文学:格兰蒂亚Ⅱ
连载:前导游戏拓荒路(之二)
评论:二律背反的艺术,《格兰蒂亚Ⅱ》(DC)
　　买椟还珠说 Soul Calibur(DC)
　　太空第五频道(DC)
　　今夜为你而舞 Space Channel5(DC)
　　迷失方向的"影像 GAME"(PS)
　　我喜欢足球,我喜欢 WE2000(PS)
　　《樱大战》帝国华击团角色研究
　　金玉其外的 FIFA2000(PS2)
　　要移植还是要游戏(PS)
　　STREET FIGHTER ALPHA(GBC)
　　电车 GO2(GB)
　　另类游戏:《笨小孩》(PS)
恶趣味:AVG 与惊悚类游戏
　　格斗游戏漫谈
新闻分析:世嘉拒展、意欲何为?
三栖人:POCKET MONSTER 风潮
厂商介绍:用技术描绘艺术的 GAME ARTS
报刊文摘:XBOX 如何影响传统市场体制
　　网络游戏大势所趋(上)
网络文摘:GAMECUBE 的分析与预测

第3辑 11月5日出版

大特辑:PC GAME 与 TV GAME 的冲突与融合

大特辑:太正风情记(上)

新闻分析:上海,中国电玩业的硅谷?
连载:前导游戏拓荒路(之三)
特稿:射击游戏未来之路
评论:论 TECMO 的堕落(DC)
　　复古主义不可多要——评《黄金之门》(DC)
　　《超时空要塞 7》(GBC)
　　小议《CAPCOM VS. SNK》(DC)
　　名利双收的《合金装备》(PS)
　　格斗美学——怀念《武士之刃》(PS)
　　疯狂 TAXI,如此 CRAZY!(DC)
　　《索尼克冒险》(DC)
　　下世纪再嬉戏
　　另类游戏:《流行设计师》(PS)
　　论《真三国无双》的失败与成功(PS2)
厂商:KOEI 的光荣
三栖人:GTO 史上最麻辣的教师
资料:东京电玩展的历史与现状
报刊文摘:网络游戏大势所趋(下)
　　手指指游戏的简史与现状
网络文摘:一个女孩眼中的暴力游戏

每月5日出版
定价:6.50元

邮购注意
①《游戏批评》第一辑全部售完,请勿邮购。
②《游戏批评》第二、三、四辑少量存货,接受邮购。
③邮购地址:北京 6129 信箱发行部
　邮编 100061　电话 67152757

※《游戏批评》由《游戏批评》编辑部编辑,联系电话(010)67184354,《电子游戏软件》杂志社发行,版权为北京次世代科技发展有限公司所有。

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



感谢名单

佛爷

敖厂长

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

王修泽

梦楠

次世代
丛书

永久保存版

2000

1—4辑

32BIT GAME